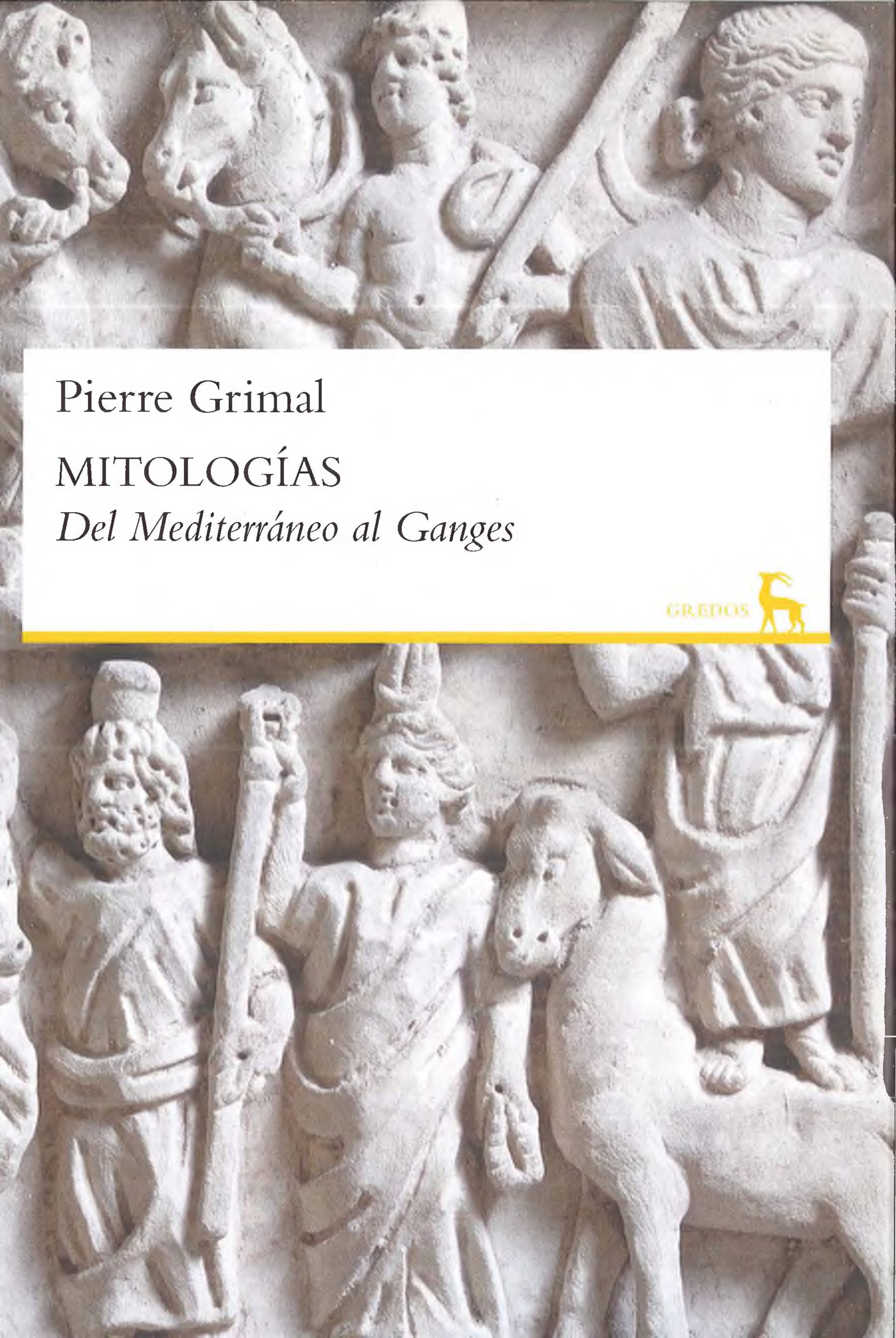

Pierre Grimal
MITOLOGÍAS
Del Mediterráneo al Ganges
GREDOS

PIERRE GRIMAL (París, 1912-1996) fue uno de los más destacados latinistas y especialistas en la Antigüedad romana. Fue profesor emérito de la Sorbona, miembro de la Sociedad Francesa de Arqueología Clásica, de la Sociedad de Egiptología, de la Real Academia Sueca de Historia y de la Real Academia Belga. Tradujo, entre otros, a Tácito, Plauto y Terencio, y es autor del *Diccionario de mitología griega y romana* y de numerosos estudios sobre la Antigüedad, como *Las ciudades romanas*, *La civilización romana*, *El mundo mediterráneo en la Edad Antigua* o *El siglo de Augusto*.

Las mitologías, tal y como las entendemos hoy, son la prehistoria espiritual de una sociedad. El mito está en la raíz misma del pensamiento, y esto explica que todos los pueblos, sin excepción, hayan poseído una mitología. Esta responde a una necesidad fundamental del espíritu humano: la de dar respuesta a todo lo que en el universo es incomprensible u hostil. Para la sociedad occidental, heredera de la tradición clásica, la palabra mito evoca las leyendas de Grecia y de Roma, pero éstas proceden de un conglomerado cultural en el que se entremezclan diferentes tradiciones de muy diversa procedencia, como la civilización sumeria, la babilónica o la egipcia.

Este libro clásico, coordinado por Pierre Grimal, reúne las voces de diversos especialistas para configurar una aproximación a lo que fue, históricamente, el pensamiento mítico en la mayor parte de las sociedades humanas. Dada la riqueza y variedad del mundo mítico, estos acercamientos se abordan desde caminos científicos tan distintos como la etnología o la lingüística, pero convergen en una idea fundamental: los mitos son inseparables de todo pensamiento. Sin ellos la conciencia humana queda mutilada, y no son, como se pensaba a principios del siglo XX, un producto de la locura humana o un estado del pensamiento humano primitivo anterior al desarrollo del pensamiento racional. *Mitologías* aborda estas cuestiones desde una amplia perspectiva geográfica y cultural, y ofrece un mosaico incomparable del desarrollo de la idea del mito en las sociedades que vertebran el origen de nuestra cultura.

Grandes Obras de la Cultura



PIERRE GRIMAL, ed.
Profesor de la Sorbona y miembro del Institut

Mitologías

Del Mediterráneo al Ganges

TRADUCCIÓN DE
JOSÉ MARÍA VALVERDE



EDITORIAL GREDOS

MADRID

Título original francés:
Mythologie de la Méditerranée au Gange.

López de Hoyos, 141 - 28002 Madrid.
www.rbalibros.com

VÍCTOR IGUAL • FOTOCOMPOSICIÓN
TOP PRINTER PLUS • IMPRESIÓN
DEPÓSITO LEGAL: M. 16.567-2008
ISBN: 978-84-2492-885-8

Impreso en España. Printed in Spain.

CONTENIDO

NOTA EDITORIAL

La primera edición francesa de este libro se publicó en París en 1963 bajo el título *Mythologie de la Méditerranée au Gange*. Era aquella una edición adornada con profusión de ilustraciones en blanco y negro y en color, que vertió al castellano José María Valverde en 1966.

La edición que sigue a estas páginas recoge el texto de Valverde y prescinde de las ilustraciones que también estaban presentes en aquella traducción castellana. El largo tiempo que ha pasado ya sobre ella ha hecho necesaria una revisión que lime las referencias temporales a la época en que fue realizada, así como las escasas alusiones que había a las ilustraciones. También se han actualizado algunas grafías y marcas diacríticas y se han mantenido los criterios de transcripción de las palabras en sus idiomas de origen (griego, sánscrito...). La bibliografía que figura al final de los artículos se ha actualizado mínimamente para indicar las obras que han sido traducidas al castellano en estos años. El índice se ha conservado por considerarlo imprescindible, pero también se ha revisado y se han eliminado todas las referencias que en él había a la parte gráfica de la obra.

PREFACIO

por

PIERRE GRIMAL

En 1935 apareció la primera versión de la *Mitología general*, bajo la firma de Félix Guirand, que había concebido su proyecto y había asegurado su realización, tomando por sí mismo mucha parte en la redacción de los diversos capítulos. La obra que presentamos hoy retoma el tema y el plan de la que la precedió, y se esfuerza por conservar su espíritu. En lo uno y lo otro, el método es semejante: los grandes mitos que han dado los hombres, en todos los tiempos y en todos los países, se exponen, estudian y clasifican dentro de sus marcos geográficos y étnicos. Con tanto rigor como Félix Guirand, nos hemos prohibido agrupar temas, estimando que los mitos son esencialmente materia social, y sería desnaturalizarlos el aislarlos del grupo humano en que han nacido y para el que se han hecho. Así, el plan del presente libro es casi idéntico al de la obra a la que sucede: los tiempos y los países están yuxtapuestos, y se invita al lector a un viaje desde las épocas más atrasadas de la humanidad hasta los momentos contemporáneos, en que viven ante los ojos de los etnólogos ciertas sociedades donde el mito sigue siendo una realidad fundamental y conserva un papel activo.

La *Mitología general* de Félix Guirand nos mostraba el camino. Pero, desde que se publicó, muchos estudios, investigaciones y descubrimientos han venido a enriquecer nuestro conocimiento de las mitologías, e incluso a modificar la idea que puede y debe hacerse de los propios mitos. Nos ha parecido oportuno obtener un nuevo balance de nuestros conocimientos

en este terreno, o, más bien, puesto que las investigaciones se han diversificado hasta el infinito en el curso de las últimas décadas, pedir a un número mayor de especialistas que lo obtuvieran para nosotros.

Muchos de los descubrimientos efectuados recientemente no pertenecen todavía al dominio público, sino que quedan diseminados en memorias de detalle, y, si es posible reunir, sin demasiada dificultad, en una exposición coherente, las grandes leyendas de Grecia y Roma, no pasa lo mismo en campos más secretos, más alejados de nosotros en el tiempo o en el espacio, en que sólo puede hallar su camino un especialista muy informado. Esperamos que esta nueva obra, en la que cada uno de los colaboradores ha puesto toda su ciencia y se ha esforzado en construir —a veces, a costa de un auténtico número de fuerza—, en los estrechos límites que se le asignaban, una síntesis original y enteramente nueva, responderá a las exigencias de nuestro tiempo aportando una información segura, exacta y nueva, y asimismo indicando lealmente las lagunas de nuestros conocimientos.

Se notará en la lectura que las diversas exposiciones no siguen todas el mismo método; es que no todos sus autores abordan el estudio de los mitos desde el mismo punto de vista. Algunos son, ante todo, etnólogos; otros, lingüistas, y es natural que el mito, según una u otra perspectiva, revista un aspecto diferente. Esta diversidad no la hemos intentado disimular; nos ha parecido reveladora. El mito tiene que ver a la vez con el lenguaje y con la ciencia de las sociedades. Se deja captar en ambos dominios, y hubiera sido mutilarlo obligar a las exposiciones a adaptarse a un molde uniforme. Así esperamos que se advierta mejor la riqueza y la variedad del mundo mítico, la multitud de los mitos y de los significados que puede revestir el mito, pero también de la diversidad de los caminos científicos que permiten captarlo en toda su plenitud.

El presente volumen reúne las mitologías de las civilizaciones de que proceden, directa o indirectamente, el pensamiento y la cultura clásicos: civilización sumeria, con sus prolongaciones (civilización acadia, babilónica, etc.), que irradian sobre toda Asia anterior; civilización egipcia, tan admirada por los filósofos griegos, y civilizaciones del ámbito indoiranio, que, como el helenismo, se desarrollaron a partir del tronco ario y tuvieron muchos contactos con él en el transcurso de su historia.

Para nosotros, que somos los herederos de la tradición clásica, la palabra «mito» evoca las leyendas de Grecia y Roma, y quizá sorprenderá ver que esta presentación de las mitologías haya dedicado a estas leyendas menos espacio que la precedente. No es que los mitos en que se han inspirado los poetas y los artistas, desde Homero hasta nuestros días, y que pertenecen al patrimonio más precioso de la civilización occidental hayan perdido su interés ni hayan pasado de moda en absoluto. Nada de eso. Pero, aunque durante siglos esta mitología clásica aparecía como un fenómeno casi aislado, al margen del cual las demás leyendas, en la medida en que empezaban a entreverse, no eran sino monstruosidades o curiosidades exóticas, hoy día comprendemos más claramente que los cuentos que arrullaron nuestra infancia no tienen nada de excepcional a fin de cuentas (salvo el partido que de ellos sacó la civilización helénica), y que son un ejemplo entre muchos de un modo de pensamiento universal e, incluso, entre nosotros, todavía cotidiano. Una apreciación cada vez más exacta de las civilizaciones remotas, africanas o precolombinas, nos ha hecho más evidente la potencia creativa inherente al mito, aun bajo otros cielos que el de la Hélade. En fin, el «milagro griego» sale de su maravillosa soledad. Pero, lejos de constituir no se sabe qué sacrilegio, este acercamiento de los diversos dominios del pensamiento mítico deberá hacernos percibir mejor el valor único de ese milagro, que, después de todo, no se ha producido más que una vez.

INTRODUCCIÓN
EL HOMBRE Y EL MITO

por

PIERRE GRIMAL

A comienzos del siglo XX se tendía a afirmar (no sin cierta condescendencia) que el mito responde a un estado determinado del pensamiento humano primitivo: el espíritu humano, se decía, todavía insensible a la razón, pensaba el mundo concibiéndolo como el teatro de un drama en que se oponían voluntades caprichosas, y se admitía como dogma que toda sociedad humana, en el curso de su evolución histórica, atravesaba forzosamente un período prelógico, en que el mito era el modo normal del pensamiento. Una vez superado ese estado, venía la «época de los filósofos», a la que seguía, culminación suprema, la de los sabios, descubridores de las verdades racionales y objetivas.

Tal era la doctrina más habitual, doctrina oficial nacida del positivismo y, más remotamente, del «movimiento de las luces» y del siglo XVIII francés. Estudiar los mitos —para Auguste Comte como para Fontenelle o Voltaire— era pasar revista a los errores y las locuras de los hombres. Ocupación a veces amena, a veces melancólica, como cuando se hojea un álbum donde se recogen las imágenes de un tiempo acabado...

Desde hace una generación o dos, los historiadores del pensamiento humano no se contentan ya con ese esquema: el mito ya no aparece hoy como un modo de pensamiento reservado a las sociedades primitivas. Si cada uno de nosotros se interroga con sinceridad, se verá obligado a reconocer que el mito está lejos de ser ajeno a nuestro pensamiento cotidiano,

y que incluso no se opone de ningún modo, por su esencia, al pensamiento científico.

El mito, igual que la ciencia, tiene la ambición de explicar el mundo, haciendo inteligibles sus fenómenos. Igual que ella, pretende ofrecer al hombre un modo de actuar sobre el universo, asegurándole su posesión espiritual y material. Ante un universo lleno de incertidumbres y de misterios, el mito interviene para introducir lo humano: las nubes del cielo, la luz del sol, las tempestades del mar, todo lo inhumano pierde una buena parte de su carácter aterrorizador, en cuanto se cree discernir en ello unas intenciones, una sensibilidad, una motivación análogas a las que todo individuo experimenta cada día. Sin duda, afirmaremos, pero las explicaciones propuestas son pueriles y falsas. Sin embargo, si el mito es error, ¿no lo son también las verdades científicas, destinadas a ser perpetuamente superadas? El mito y las verdades provisionales de la ciencia son sólo aproximaciones diferentes de la «verdad», ese enigma del mundo que sigue estándonos cerrado, después de tantos trabajos y descubrimientos. Si es verdad que los progresos de la ciencia son una marcha que ha llevado a los sabios de error en error, no existe ninguna diferencia de naturaleza entre las explicaciones míticas primitivas y las teorías más modernas, de las que sabemos ahora que son sólo hipótesis de trabajo destinadas a ser abandonadas algún día. En cierto sentido, el concepto que los sabios se hacían del átomo a comienzos del siglo XX era un mito, que se ha revelado fecundo en la medida en que ha sido superado.

Lo cierto es que el mito responde a una necesidad fundamental del espíritu humano, y para darse cuenta de ello no es necesario crear artificialmente un pensamiento primitivo: basta recordar nuestras impresiones de niño. Después de todo, la verdad científica no desempeña más que un papel muy débil en nuestra vida diaria más íntima, y lo que conocemos con la razón es muy poca cosa al lado de lo que creemos o de lo que imaginamos. Todo lo que en nosotros no está iluminado por el conocimiento racional pertenece al mito. Éste no es más que la defensa espontánea del espíritu humano ante un mundo ininteligible u hostil. En el cuarto cerrado, que ya no está defendido por la presencia de una madre, el universo recobra su carácter amenazador; los rayos de la luna o los susurros del viento hacen surgir seres maléficos: imaginarlos, llamarlos hadas o genios ya es hacérselos propicios y actuar sobre ellos acercándolos a nosotros. Incluso en ese

estadio elemental, tal como nace espontáneamente en el alma infantil, el mito no es fundamentalmente religioso: los «espíritus» de los bosques, de la luz, de las aguas no son divinidades, sino solamente presencias, capaces de actuar en dominios sobre los que no tenemos ningún poder. El parentesco que les suponemos con nosotros mismos nos permite influir sobre ellas por la persuasión, el ruego, la constricción mágica, acrecentando así y prolongando nuestra acción en el mundo. Es muy raro que el mito sea un ensueño gratuito: más bien, en su esencia, es una hipótesis de trabajo, un intento de salir de la impotencia en que nos encontramos.

Esos mitos, que cabría llamar «mitos de plegaria», son numerosos en todos los ámbitos. Aparecen, en particular, en los ritos de la religión romana. La personalidad de Júpiter Elicius («El que atrae»), por ejemplo, resulta al principio indistinguible de la oración que tiende a hacer descender a la tierra el fuego del cielo, en condiciones de seguridad que descarguen sin riesgo las nubes tormentosas de su temible cólera. La invención del mito comienza en el momento en que alguno suponga (por una verdadera hipótesis científica) la existencia de un Júpiter capaz de obedecer a la constricción de un rito. Luego, en torno a esa hipótesis primera, se añadirán episodios y detalles. Se contará la historia del «rito fallido», la desgracia del rey que, por no haber tenido en cuenta ciertos imperativos sagrados, atrajo sobre sí la cólera del dios y pereció fulminado. Si uno es romano, y afanoso de someter el universo a las categorías del derecho, imaginará también toda una casuística del rayo: se representará al «rey» Júpiter en medio de su consejo, preguntándose, con ayuda de los *Dii Consentes* («dioses consejeros»), sobre la oportunidad de herir con el fuego celeste tal lugar en vez de tal otro, de tal manera más bien que de tal otra. Y esta representación mítica, al hacerse coherente, compleja, consolidada por toda una literatura sacra, podrá someterse ya a la prueba de los hechos, exactamente igual que, en otros tiempos, la hipótesis científica. Naturalmente, ciertos espíritus serán escépticos, pero otros, la mayoría, rehusarán el riesgo de la incredulidad, y el mito seguirá cumpliendo su papel —su verdadero papel—, que es consolar, quitar al alma el peso de una preocupación abrumadora y liberar al espíritu para otras tareas asegurándole el auxilio de una verdad.

Poco a poco, el universo mítico llega a regir la vida entera. Existen sociedades para las cuales el mito es la realidad misma, más real que el uni-

verso objetivo. Nos cuesta comprender semejante actitud, que parece tener que ver con la patología —o con lo que llamamos así y que a menudo no es, en los casos extremos, más que una exasperación de lo normal—. Cuando un solo individuo se encuentra así sumergido por el mito, nos inclinamos a llamarle «enfermo». Cuando se trata de sociedades enteras, tenemos tendencia, como los filósofos de antaño, a encogernos de hombros y a hablar de «mentalidad prelógica». No obstante, esta sumisión al mito es viable: muchos hombres resuelven, gracias al poder del mito, los mil problemas de la vida cotidiana y consiguen el equilibrio moral e incluso la sabiduría. Los ritos y creencias absurdas de la religión romana no impidieron al pueblo que a ellos se entregaba construir el mayor imperio del mundo; y Platón, gran amante de los mitos, no por ello dejó de ser uno de los más auténticos filósofos de todos los tiempos.

En Dahomey, cuando se quiere conocer el porvenir, para regular su conducta, se va al hechicero, que «saca el Fa». El Fa es a la vez un dios e incluso el mayor dios, el padre de los mil demonios vudú, el genio personal del consultante, y un juego, por el que se manifiesta la omnisciencia del dios. Para «sacar el Fa» se tira sobre una mesa un sartal formado por huesos de dátiles o de otros frutos, que lo mismo caen sobre su lado convexo que sobre su lado cóncavo. A cada posición corresponde una cifra; se obtiene de este modo un número y, gracias a una tabla de concordancias, se sabe cuál es el demonio «menor» que se manifiesta, y por relación al cual se debe resolver el problema particular que motiva la consulta. Ahora bien, a cada dios responde un mito. La relación del mito así evocado con la situación real es a menudo muy vaga. Sin embargo, con reflexión, termina por aparecer un vínculo, y al mismo tiempo se desprende un consejo, sugerido por el mito: éste crea así en el consultante un estado de espíritu, una «verdad» interior que pone fin a la incertidumbre y permite la acción. El conocimiento detallado de los mitos y de su sentido pertenece al hechicero, que lo adquiere siguiendo estudios muy largos. Éstos, que se realizan en verdaderos «colegios» muy cerrados, tienen como objetivo revelarle la mitad sobrenatural de lo real, y el mito se hace magia.[1]

1. Cf. René Trautmann, *La Divination à la Côte des Esclaves et à Madagascar*. París, 1939.

No se trata de preguntarse si ese universo sobrenatural es verdadero o no: ése es un problema que no se plantea y que está tan desprovisto de sentido como puede estarlo, para un sabio racionalista, la representación material del átomo o de la molécula, cuya existencia le obliga a aceptar el sistema de leyes y de hipótesis al que se adhiere. Como la ciencia más ortodoxa (a nuestros ojos), la magia del hechicero de Dahomey justifica su verdad por su eficacia. Eficaz lo es o lo parece; no hace falta más para que confiera su verdad al mundo mítico que postula.

Este carácter, un tanto desconcertante para el hombre moderno, pero fundamental en el pensamiento mítico, ha sido bien mostrado por Charles Kerényi en su libro sobre *La religión antigua*.[2] Charles Kerényi cuenta la aventura que le ocurrió a un gobernador inglés de Nueva Zelanda, sir George Grey. Encargado, en 1845, de administrar ese territorio, sir George se dio cuenta en seguida de que le era imposible entrar en contacto con el pensamiento de «los súbditos indígenas de Su Majestad». Este pensamiento parecía moverse en un plano al que ni él mismo ni sus intérpretes podían tener acceso. Este plano era el del pensamiento mítico, que imponía a lo real estructuras diferentes de las que eran familiares al excelente gobernador. «Descubrí —explica éste— que [los] jefes [indígenas], en sus palabras y escritos, citaban, para explicar sus opiniones y sus intenciones, fragmentos de antiguos poemas y proverbios, o hacían alusiones fundadas en un viejo sistema mitológico; y, al quedar revestidas de esta forma imaginista las partes más importantes de sus comunicaciones, los intérpretes fracasaban, y era raro que pudiesen —si es que podían— traducir los poemas o explicar las alusiones». Para cumplir la misión que se le había confiado, sir George se vio llevado a componer una recopilación de esos mitos, que publicó en 1855 bajo el título de *Mitología polinesia e historia antigua tradicional de la raza de Nueva Zelanda*. Lo que había descubierto sir George era una mitología «viva», que todavía desempeñaba su papel entre el pasado y el presente, y pedía al pasado los elementos espirituales capaces de estructurar el presente, hacerlo inteligible y, por tanto, permitir la acción.

El mito, pues —y esto es uno de sus caracteres fundamentales—, es un vínculo establecido entre el pasado y el presente. Malinowski escribía en 1926:[3]

2. Trad. francesa, Ginebra. 1957, pp. 25 y ss.

3. *Myth in Primitive Psychology*. Londres, 1926, pp. 21 y ss.

> El mito tal como existe en una comunidad primitiva, es decir, en su forma viva y espontánea, no es sólo una historia, sino una realidad vivida. No pertenece al orden de la ficción, como las novelas de nuestros días, sino que es una realidad viva, que se cree ocurrió antaño, en los tiempos prístinos, y que desde entonces continúa influyendo sobre el mundo y el destino de los hombres... Esas historias no deben su supervivencia a un interés gratuito: no se las considera como cuentos imaginados, ni aun relatos auténticos: constituyen para el indígena la expresión de una realidad primordial, superior, más importante, que condiciona la vida presente, el destino y las actividades de la humanidad, y cuyo conocimiento proporciona al hombre la motivación de sus actos rituales o morales, y, al mismo tiempo, le da indicaciones sobre los medios para realizarlos.

Es fácil ilustrar estas afirmaciones de Malinowski. Lo más frecuente, en efecto, es que el mito cuente una acción antigua, memorable, atribuida, según los casos, a un dios, a un héroe o incluso a un simple mortal, pero siempre destinada a desarrollar indefinidamente sus consecuencias. Bajo su forma más simple, es la brecha abierta en la montaña por la espada de Roldán, es la colina que cubre la sepultura de un gigante: el paisaje registra, en su estabilidad, el acontecimiento en cuestión, que contribuye a crear el orden del mundo. Pero también hay mitos más sutiles, que presentan un acto creador renovable y, por el rito, permiten volver a empezar en el presente una parte de la creación. Por ejemplo, si se admite que la fecundación de la tierra por la lluvia fue, en los tiempos prístinos, provocada por la unión de un dios y una diosa, el rito consistirá en «imitar», cada año o cada estación, lo que fue esa unión. Un sacerdote y una sacerdotisa, que serán el dios y la diosa, y que llevarán las vestiduras y atributos de éstos, imitarán sus gestos y se unirán solemnemente, ante todo el pueblo o en el secreto del santuario, «para que dure la creación». O bien, si dos sociedades polinesias establecen una alianza, dos hombres, en representación de los respectivos pueblos, sufrirán, en el curso de una danza, un nuevo nacimiento que les hará hermanos: el rito, entonces, no es solamente un símbolo dramático de la noción abstracta de fraternidad: es el nuevo comienzo de una creación, análoga a la que postula el mito. El celebrante se instala en el universo mítico, y es él quien, al fin, rige lo real. De esa fuente surgen, en muchas sociedades, las fiestas, el teatro, la literatura, todo lo que hace la vida de las

ciudades y permite la integración de los individuos en las emociones colectivas, a la moral y al sentido de la belleza.

Para intentar definir esta cualidad espiritual del mito, Charles Kerényi recuerda la expresión de que se sirvió Thomas Mann a propósito de la experiencia freudiana: «A la lengua de las citas, corresponde una *vida en citas*».[4] Para quien vive así, el mito es a la vez una inspiración y una protección; es un modelo para la acción presente y una justificación de ésta, pero las palabras que nos vemos obligados a usar para describir esta experiencia fundamental de la «vida según el mito», que se sitúa en el punto donde emerge la conciencia clara, y en la zona oscura que la precede, son palabras peligrosas y engañosas. No hay una deliberación intelectual que elija el mito para adaptarlo a la acción, sino que hay una elección instintiva que se impone, en una adhesión del ser, que es más una fe que un razonamiento. El mito es uno de los elementos constitutivos de la conciencia; es una realidad de la conciencia colectiva, que repercute en la conciencia individual, como puede serlo el lenguaje. Cada individuo tiene la impresión de que pertenece al mito, que lo revive —en especial en el transcurso de las fiestas— y que descubre su desarrollo en su propio presente.

La situación del mito, en la raíz misma del pensamiento, cuando éste es todavía el esbozo de una acción, explica por qué todos los pueblos, sin excepción, han poseído una mitología: porque, sin el mito, la acción resulta imposible. También explica por qué los hombres modernos más evolucionados y más ilustrados no se han despojado del mito. En pleno siglo XX existen, naturalmente, como en todos los tiempos, mitos políticos, que sólo tienen relaciones muy vagas con la realidad histórica objetiva: ¿qué historiador de la Francia contemporánea, por ejemplo, no se ha visto llevado a medir el influjo (aún sensible) de un mito como el de la Bastilla? La estampa de Épinal es una forma de mito. El juramento del Juego de Pelota y la hoguera de Heracles son dos mitos, cuya eficacia no depende en absoluto del hecho (contingente) de que el acontecimiento haya tenido lugar o no. Pero, igual que la luz que nos alumbra o el aire que respiramos, el mito no se deja percibir directamente, y cada cual necesita un singular esfuerzo para descubrir su presencia en el seno de su propio pensamiento. El mito impregna nues-

4. Thomas Mann, *Freud und die Zukunft*. Viena, 1936, p. 53.

tra conciencia y, más aún, nuestra subconsciencia; él es nuestra verdad, una verdad que es sacrilegio, a veces mortal, poner en duda. Y eso se aplica a todos los ámbitos de la vida personal, pues no hay ninguno que esté exento de mitos, y, en especial, en el momento de las elecciones decisivas. Los héroes a quienes se admira segregan espontáneamente mitos, y ya se sabe que, sin Aquiles y sin la *Ilíada*, Alejandro no habría emprendido la conquista de Oriente. La adolescencia, en todos los tiempos, ha dado mitos que a veces la edad madura ha tenido en este aspecto la valentía de realizar.

Y lo que es verdad de cada cual es verdad de las sociedades. Existe una sociedad homérica, cuya vitalidad, prolongada por sus epopeyas, anima una buena parte del alma antigua. Poco importa que la guerra de Troya tal vez no tuviera lugar.

Pero, como todas las cosas humanas, como el lenguaje y las leyes, los mitos se desgastan y pierden eficacia. Llega un momento en que los individuos se adhieren a ellos cada vez menos —es el tiempo de los «dioses muertos»—. Los mitos, con todo, no desaparecen, sino que se transforman. Al separarse progresivamente de las conciencias, que ellos cesan de impregnar, adquieren una realidad objetiva que los hace perceptibles y los expone a la crítica.

Lo más frecuente es que entonces se encuentre un pensador que los reúna, los clasifique y organice una mitología. Eso se produjo en Grecia en el siglo VI a. C., y sin duda antes. Se produjo en formas diversas en todos los países donde hubo poetas que dieran forma a la mitología en sagas o en epopeyas, y donde hubo sacerdotes que integraran su sustancia en libros sagrados, para nutrir con ellos la religión. En otros lugares, más humildemente, el mito se ha hecho cuento en labios de los viejos y, degenerado, pertenece al folclore.

Cuando la mitología deja así de estar viva, se envuelve en misterio; su verdad interna y su eficacia dejan de evidenciarse y todos empiezan a interrogarse sobre su significado —cosa impensable mientras estuvo viva—. La mitología griega no escapó a esta ley. En el momento en que la captamos, ya es misteriosa para los propios griegos. Los filósofos, intrigados por lo que para ellos ya no era más que un tejido de absurdos, se preguntaron sobre ella, y las teorías que elaboraron dominan aún el concepto que se hacen del mito los hombres modernos.

Ávidos de no perder nada de la tradición que les legaba el pasado, los filósofos griegos imaginaron que los mitos, bajo su apariencia pueril, ocultaban una enseñanza secreta, propuesta a su sagacidad. Pero no estaban de acuerdo sobre la naturaleza de esa enseñanza. Unos aseguraban que las leyendas eran solamente deformaciones de la historia; y esta teoría ha vuelto a ser defendida frecuentemente por los modernos. Recuérdese la célebre fórmula, repetida tan a menudo: «La epopeya es la forma que los pueblos primitivos dan a la historia». Se explicaban, por ejemplo, las gestas de Heracles afirmando que disimulaban las hazañas de un rey poderoso, gran aniquilador de monstruos y bienhechor de la humanidad. Cada episodio quedaba trasladado a proporciones humanas; los monstruos, se decía, eran en realidad fenómenos naturales, de los cuales había triunfado Heracles por medios que no tenían nada de misteriosos. Así, la Hidra de Lerna no era más que una marisma de fuentes siempre fluyentes. Heracles había cortado las cabezas al monstruo, es decir, había desviado los arroyos que alimentaban la marisma. Y lo mismo pasaba con todas las grandes leyendas; todas ellas recibían una interpretación histórica. Esta teoría se llama euhemerismo, por el nombre de su inventor, el filósofo Euhemero, y tuvo una aceptación asombrosa entre todas las personas razonables (que en esto no lo eran mucho), a pesar de las dificultades que la misma plantea.

Pero tenía a su favor el hecho de ser tranquilizadora y satisfacer al más estricto buen sentido, y quizá, en efecto, lleva en sí una ínfima parte de verdad, en la medida en que, a veces, los mitos se apoyan visiblemente en acontecimientos históricos, a los que confieren un valor sobresaliente y ejemplar.

Otros filósofos, menos rastreros, aseguraban que los mitos eran como el envoltorio popular de una revelación divina. Si se supiera descifrar su mensaje se podría comprender el misterio del mundo. Esta tendencia encontró adeptos sobre todo en los medios egipcios o egiptizantes. Los pensadores de Alejandría, uniendo en un mismo análisis mitos de todos los orígenes, elaboraron así un sistema complejo, que pusieron bajo la invocación del dios del conocimiento, Hermes el Grandísimo (Hermes Trismegisto), y que por esa razón se llama hermetismo. Para ellos, por ejemplo, el mito de Isis es la odisea de la creación, y de él deducen toda una doctrina, física y metafísica, del universo.

Los hombres modernos también han entrado por el mismo camino: a menudo han admitido lo que es el postulado fundamental del hermetismo, la idea de que el mito es una especie de símbolo, una máscara impuesta a una verdad abstracta, que toca al exégeta descubrir. Así es como durante mucho tiempo se ha explicado el ciclo de Heracles como un mito solar: los inventores de la leyenda habrían hallado ese medio de encerrar el resultado de sus observaciones astronómicas contando al pueblo una bonita historia y proponiendo a los iniciados una doctrina física.

Se admitía, por ejemplo, que los doce trabajos del héroe describían, en forma de imágenes, la ruta del sol a través de los doce signos celestes. Pero suponiendo (lo que es inexacto) que Heracles haya sido un héroe solar, este hecho no bastaría por sí mismo para explicar el mito, ni agotaría en absoluto su significación. Faltaría dar cuenta de lo esencial, es decir, encontrar la razón por la cual esa verdad astronómica ha tomado un disfraz tan extraño. Pero, en realidad, ahora lo distinguimos con más claridad, sólo excepcionalmente ha tenido el mito por objetivo, en todos los lugares y tiempos, formular una teoría física o astronómica: nunca es, nunca ha sido una teoría física gratuita. Su dominio son las realidades espirituales y morales, el universo interior. Lo que importa es que Heracles haya sido fuerte, paciente, heroico; que se haya sometido al destino y, también, que se haya mezclado en dramas litúrgicos que han hallado resonancia en la conciencia y en la acción de los hombres. Por esta razón, los intentos de Max Müller y de su escuela, que se esforzaban en discernir pruebas de su simbolismo naturalista en los nombres de divinidades griegas e indias, estaban destinados al fracaso desde su origen.

Las mitologías, del modo que las comprendemos hoy, aparecen como testimonios o, si se prefiere, como vestigios más o menos degradados de una situación antigua. Son la prehistoria espiritual de una sociedad. En este sentido, se parecen a las lenguas: éstas, cuando podemos conocerlas, habladas o fijadas en textos literarios, constituyen igualmente documentos procedentes de un pasado muy antiguo. Ahora bien, los lingüistas han descubierto que, si se intentara retroceder tanto como fuera posible por el pasado de las diversas lenguas, no tardarían en aparecer parentescos entre ellas. Por eso, igual que en el siglo XIX se formó una lingüística comparada, se ha formado también, aunque más tardíamente, una mitología comparada.

La verdad es que este nombre es bastante antiguo, pero no debe inducirnos a error. En principio designaba algo muy diverso de esa genética de los mitos a que aludimos. En otro tiempo se aplicó a lo que a veces se llama el «método etnográfico», que se apoya en postulados enteramente diferentes. Desde mediados del siglo XIX, en efecto, los especialistas en mitología y folclore se sorprendieron ante las semejanzas que observaban entre mitos que procedían de épocas y medios muy diversos. En particular, los etnólogos encontraban entre los primitivos algunos mitos análogos a los de la mitología clásica, que, mejor conocida, servía en cierto modo de patrón: diluvio universal, sucesión de generaciones divinas, producción de la raza humana a partir de la tierra, etc., todo lo cual daba lugar a explicaciones míticas construidas sobre esquemas semejantes.

Por tanto, se sintió la tentación de establecer, sobre esas semejanzas formales, comparaciones sistemáticas, y considerar que existía un lenguaje mítico universal y que las diferencias observadas entre los diversos dominios procedían solamente de circunstancias fortuitas o del diferente estado de desgaste o de evolución de las diversas mitologías. Así se hizo común explicar el mito de Roma por una vestimenta de Surinam o de otro sitio; una leyenda griega, por un rito polinesio o africano.

Este método hizo surgir obras tan importantes como *La rama dorada*, de sir George Frazer, en la que se estudian ciertos esquemas míticos considerados como fundamentales y, por tanto, como capaces de aparecer en los ámbitos más alejados. Se obtuvo así una mitología de la realeza (en sí), otra de la inmortalidad del alma, un ciclo de la vegetación, de la muerte, etc. Pero a la larga se advirtió que este método tenía un inconveniente fundamental: llevaba a desdeñar lo que es la esencia misma del mito, su carácter de realidad social, específica de un grupo humano dado. Se llegó, pues, a no hallar legítimas ya las analogías no justificadas por la posibilidad de influencias históricas o geográficas. Se dijo que las semejanzas formales, por llamativas que fuesen, no autorizaban a establecer una asimilación completa entre mitos y creencias cuyos campos propios estuvieran separados por siglos o por millares de leguas.

Para responder a esta exigencia de método se ha formado lo que se puede llamar la «nueva» mitología comparada. Ésta tiene por objeto descubrir qué relaciones históricamente comprobables pueden existir entre sistemas

mitológicos dados. Como los lingüistas, que al estudiar las diversas lenguas conocidas y compararlas entre sí han llegado a distinguir familias y a reconstruir situaciones lingüísticas anteriores, ha parecido posible descubrir, por ejemplo, un sistema de leyendas indoeuropeo, una mitología protosemítica, etc. Si los lingüistas han dado ejemplo a los mitólogos, no es por azar: lingüística y mitología comparadas van de la mano, lo cual es muy legítimo dado que el lenguaje es el soporte del mito (los mitos, después de todo, son historias que se «cuentan»), y el lenguaje, a su vez, está informado por el mito, que le impone mil formas tradicionales de considerar el mundo.

Del mismo modo, además, que la lingüística no se propone descubrir el origen del lenguaje (problema considerado hoy tan insoluble como la cuadratura del círculo), la mitología comparada no pretende explicar el origen de los mitos. Solamente pretende seguir su evolución, durante un intervalo tan largo como se pueda, y descubrir las transformaciones que han sufrido en el curso de su existencia antes de cristalizarse en la forma en que los conocemos. De ese modo se piensa que se llegarán a distinguir, subyaciendo en cada forma mítica determinada, esquemas de pensamiento muy antiguos, en cierto modo, los marcos instintivos en que se moldea el pensamiento de una sociedad.

En Francia, los trabajos de Georges Dumézil han contribuido mucho al progreso de tales investigaciones,[5] que son enormemente delicadas. Éstas han mostrado, sin que quepa duda, que formas de pensamiento mítico halladas en Roma, por ejemplo, aparecen perfectamente reconocibles en las epopeyas del mundo indoiranio, en las sagas germánicas, en los cuentos célticos, es decir, en toda la extensión del mundo indoeuropeo. Queda la mitología griega, para la cual los resultados son menos claros —lo que permite entender que ha tomado mucho en préstamo de los dominios orientales, semitas y presemitas, tal vez, y que es consecuencia de una síntesis más compleja.

Así se encuentra esbozado un fresco en el que se distingue la prehistoria del pensamiento ario; se descubren sus leyes secretas, los postulados que lo dominan. Georges Dumézil insiste notablemente en el valor sobre-

5. Se hallará bibliografía de las obras de Georges Dumézil en el volumen titulado *Hommages à Georges Dumézil*. Bruselas, 1960.

saliente de ciertos conceptos, como el de la tripartición: existe una serie de mitos que suponen una sociedad dividida en tres grupos cuyas funciones son complementarias —la clase sacerdotal, la de los guerreros y la de los agricultores—, y se hace posible seguir los avatares de esa organización conforme las migraciones separaban las diversas ramas de la raza aria y les imponían condiciones de vida diferentes. Los mitos cesan en cuanto parecen gratuitos a primera vista; obedecen visiblemente a una lógica profunda: en resumen, el método comparatista, en manos de sus maestros modernos, introduce el orden allí donde, hasta ellos, reinaba al parecer la confusión más completa.

Naturalmente, la obra que hoy presentamos debe muy poco a las investigaciones de los comparatistas: solamente pretende reunir algunos de los datos a partir de los cuales cabe esperar hacerse una idea más exacta de lo que fue, históricamente, el pensamiento mítico en la mayor parte de las grandes sociedades humanas. Y, en su lectura, se observará quizá que este pensamiento es sumamente diverso: tal vez, incluso, las diferencias serán más visibles que las semejanzas. Pero era necesario recordar, en el comienzo de este libro, que los mitos no son el producto deplorable de la locura humana, ni aun la etapa necesaria que precede en todas partes al pensamiento racional: son inseparables de todo pensamiento, del que forman un elemento esencial y vital. Sin ellos, la conciencia humana queda mutilada, herida de muerte. Tratar de conocerlos mejor, aunque sea sólo a grandes rasgos, significa penetrar más en el pensamiento de los hombres, no sólo ceder al placer (por legítimo que sea) de leer o releer una colección de hermosas historias.

I

EL PROBLEMA DE LAS RELIGIONES PREHISTÓRICAS

por

ANDRÉ VARAGNAC

La ciencia prehistórica, nacida en Francia, ha revelado dos grandes hechos revolucionarios: la altísima y prodigiosa antigüedad del linaje humano y la existencia de un arte prehistórico de múltiples aspectos, cuyas numerosas obras igualan en belleza a las de las civilizaciones históricas.

Lascaux, autentificado por el padre Breuil desde su descubrimiento, ya es conocido como una de las cimas del arte de todos los tiempos. Pero ¿no es más que una gigantesca creación estética? No resulta verosímil. Y todos se plantean el gran problema: ¿es el testimonio de una religión? ¿O esas imágenes impresionantes no tenían más que un valor mágico? ¿Esos pintores querían favorecer a los cazadores? ¿O buscaban ya la belleza por sí misma?

Plantearse esas cuestiones es abordar un continente desconocido. Sobre todo, tenemos que guardarnos de proyectar nuestras propias ideas, nuestras propias filosofías, sobre ese pasado demasiado lejano en que no tienen nada que hacer nuestras concepciones. Conviene partir de lo que nos presenta la misma prehistoria, pero ésta es muy avara de informaciones relativas a nuestro tema.

Sin embargo, un primer hecho es seguro: los yacimientos musterienses muestran algunas inhumaciones indiscutibles. Son debidas a la tercera de las cuatro razas que se suceden en la descendencia humana: el hombre de Neandertal (entre 140.000 y 40.000 años antes de nuestra era). Estos seres,

cuyo rostro nos parecería más bestial que el de cualquier hombre primitivo, enterraban a algunos de sus muertos. Tenían, pues, alguna idea de un más allá, de una supervivencia posterior a la muerte, lo cual es uno de los elementos psicológicos de la religión.

El otro elemento fundamental es la noción de lo divino. ¿Existía? No tenemos ningún testimonio directo. Es preciso que examinemos uno a uno los diversos indicios. Los tomaremos del estudio de las condiciones materiales de existencia en esas sociedades y en algunas de sus instituciones: de ello será posible sacar algunas inferencias en cuanto a la vida espiritual.

El examen de los vestigios óseos de numerosos yacimientos ha probado la corta duración de la media de vida. La mortalidad infantil era considerable. Si se tienen en cuenta el hambre y las epidemias, la evidencia prueba que, para esos pequeños grupos, la principal probabilidad de supervivencia estaba en la fecundidad repetida de las mujeres. Es posible, pues, que las estatuillas humanas, femeninas en su gran mayoría, que nos han legado las culturas perigordienses y gravettianas de Eurasia (entre 27.000 y 20.000 a. C.) correspondan a algún culto de la fecundidad. A menudo presentan una fuerte acentuación de los caracteres sexuales. Los primeros prehistoriadores las consideraban retratos en miniatura y sacaban conclusiones sobre los caracteres antropológicos de las poblaciones de aquel tiempo. Pero muchas veces presentan modificaciones de intención estética (*Dame* de Lespugue, estatuillas de Menton) que atestiguan su carácter de creación artística. Nada impide, entonces, suponer que representaban alguna encarnación divina de la procreación, preludio lejanísimo de las diosas madres.

Pero el deseo de perpetuar la especie no era la única necesidad imperiosa: la necesidad de defenderse y la necesidad de atacar eran la obsesión cotidiana. Nos cuesta imaginarnos hasta qué punto podía ser trágica esa obsesión, dada la gran debilidad del armamento. Hasta el Paleolítico Superior, es decir, hasta la invención de los proyectiles perforantes —azagayas, luego flechas—, la caza mayor era una aventura extenuante y heroica. Ahora bien, si no se cobraba algún animal, la tribu quedaba abocada al exterminio por hambre durante unas semanas. ¡Había que cazar! ¿Con qué medios?

Hasta el Mesolítico, la humanidad no disponía de otras fuentes de energía para actuar sobre el medio físico que el fuego (tizón encendido, incen-

dios de bosque), la gravitación (trampas de foso o precipicios) y el músculo del individuo humano. El incendio de bosque sólo es rentable para cazadores numerosos y armados de azagayas o de arcos: por tanto, apenas debió utilizarse antes del Paleolítico Superior (de 30.000 a 10.000 a. C.).

Antes, nuestros predecesores debían contentarse con trampas de foso o con hondas, bolas a lo gaucho y bastones arrojadizos, cuyo rendimiento es mínimo.

Tenemos la prueba de que los hombres de Neandertal cazaban el mamut con lanza, deslizándose bajo el animal para perforarle el vientre: se comprende el terrible peligro.[1] Aun cuando la azagaya inauguró la caza de los grandes rumiantes, el rendimiento debía ser muy débil todavía, no siendo mortales las heridas, en la mayor parte de esa época, sino gracias al veneno.

Estas pocas indicaciones permiten comprender que todo éxito era un golpe feliz y tenía algo de prodigio. La parte de la destreza, de la fuerza humana y del azar favorable era tal que debía parecer esencial galvanizar la energía del cazador con estados de exaltación previos. Hacía falta representar por adelantado el éxito deseado. Hacía falta todavía negociar el consentimiento de las piezas, como lo prueban numerosas comprobaciones etnográficas,[2] igual que los leñadores de antaño pedían su consentimiento al árbol que iban a derribar. El resultado parecía tan azaroso que el presentimiento llegaba a ser una necesidad primaria: así los acontecimientos materiales iban como precedidos, y por tanto guiados ineluctablemente, por toda una diplomacia entre el deseo humano y el espíritu de la víctima. De ahí la ansiosa espera, la búsqueda sistemática de presagios, los sueños, las visiones, la telepatía, en suma, todos los estados de espíritu excepcionales, incomprobables, que nuestra civilización rechaza, como tales, a lo irreal.

Sabemos muy bien que normalmente disponemos, gracias a la ciencia y la técnica modernas, de fuentes de energía cada vez más considerables,

1. Esta prueba consiste en una lanza, enteramente de madera de tejo, hallada, en el lugar del abdomen, en el esqueleto de un mamut, en Lehringen, Baja Sajonia (*L'Homme avant l'écriture*. París, 1959, p. 4).

2. Véase sobre todo K. Rasmussen, *The Alaskan Eskimos*. Copenhague, 1952, pp. 25-26: obtener el consentimiento de la ballena.

cuyo funcionamiento exige que concedamos crédito a lo que es verificable: muy al contrario, las sociedades prehistóricas y arcaicas, sumergidas en un estado crónico de miseria energética, buscan a la vez la sobreexcitación de la energía muscular, y los estados secundarios, generadores de percepciones excepcionales, imposibles de reproducir a voluntad, como la intuición de presencias invisibles, análoga al instinto animal, o como el sentido de la orientación e incluso las premoniciones.

Esas exigencias, duras y constantes, llevan pues a la primacía absoluta de las percepciones que elimina nuestra civilización; esas percepciones hacen vivir al salvaje en un mundo en el que las fuerzas espirituales aparecen como la realidad esencial. El espíritu de los seres se hace así más importante, casi más real que su apariencia física. Este universo, concebido como poblado y regido por fuerzas invisibles, prepara el espíritu para las actitudes religiosas. Tal seguirá siendo, hasta el siglo XIX, la «fe del carbonero», ese ramoneador que también vivía en el fondo de los bosques una existencia casi primitiva.

Hemos visto que la preocupación de durar había podido, desde entonces, suscitar ciertos cultos antropomórficos: pero las exigencias de defensa y de caza debían hacer imaginar lo divino bajo otras formas, fatalmente animales. Durante unos seiscientos milenios, comer tuvo como condición matar. Y no olvidemos a las grandes fieras, para las cuales el hombre era una presa. El mundo animal ha sido la gran obsesión, de día y de noche, lo mismo que, más cercana a nosotros, el trigo, la cebada y el centeno han sido la del campesino. Es verosímil, pues, que las sociedades prehistóricas hayan tenido cultos animalescos.

Es admisible, incluso, que todos esos cultos se hayan expresado en las decoraciones rupestres, en las que la figura humana es excepcional y aún parece voluntariamente torpe (rostros con pico de pájaro, que hacen pensar que llevan máscara). Bisontes, caballos, renos pintados o grabados, a veces felinos, rinocerontes, mamuts, osos abundan en las paredes y los techos rocosos. También ahí los prehistoriadores han pensado en simples croquis: el descubrimiento por el hombre del placer de representar lo que ve. El carácter de impresionante verdad de la mayor parte de esas obras parecía acreditar tal interpretación.

Asimismo, se ha propuesto ver esas figuraciones animales como símbolos sexuales: el caballo simboliza el sexo masculino; el bisonte, el sexo fe-

menino. Estas interpretaciones parecen pertenecer a la pura hipótesis. Pero no es imposible que pinturas y grabados hayan representado menos el animal real, el animal de la vida corriente, si así puede decirse, que el animal-espíritu, el animal aparecido al visionario y todo él cargado de profecías.

Notemos que esta última hipótesis contribuiría a explicar una de las grandes singularidades del arte prehistórico: la práctica constante de las superposiciones. Si el animal pintado no reproduce un animal cualquiera, sino el tema de una visión, su valor se degrada con el tiempo: una visión nueva reclama ser representada en lugar de la visión anterior. Así se explicarían los extraordinarios repintamientos y encabalgamientos de figuras, tan visibles, por ejemplo, en Lascaux.

Pero, se dirá, ¿actuar sobre los animales es magia, es decir, lo contrario de la religión?

Cuidémonos de proyectar en la mentalidad primitiva las clasificaciones de nuestras filosofías modernas. A medida que se avanza en la historia del espíritu humano todo se particulariza, se especializa, se distingue de esto o de aquello. Por el contrario, la mentalidad arcaica lo mezcla todo en una suerte de violenta nebulosa. ¿Cuál es el sentido de tal fiesta popular tradicional? Tiene diez a la vez. Y cada una de las significaciones es verdadera en cierto grado. Tal ceremonia de tribu salvaje, ¿es mágica o religiosa? Probablemente lo uno y lo otro. Hace falta, a la vez, reverenciar al espíritu invisible y, si cabe, actuar sobre él, e incluso obligarle, igual que nuestros aldeanos castigaban a la estatua del santo que no les había enviado la lluvia.

Las condiciones de la caza prehistórica suscitaban la magia, que es proyección de una voluntad a distancia. La fascinación, ¿no es su forma elemental? Por la mirada fija, por el comportamiento aterrador, por el grito, ya es la regla entre numerosas especies carniceras. El cazador paleolítico no podía dejar de recurrir a ella al mismo tiempo que intentaba estimular su propia fuerza muscular, única fuente de energía a su disposición. De ahí las danzas frenéticas, toda esa escuela de furor combativo que transforma al hombre en un demente, escuela que comienza desde el final de la infancia, cuando el muchacho sufre la iniciación, durante meses, en plena espesura, con sus imperativos agotadores y crueles; a su conclusión, el ado-

lescente, alucinado, ha experimentado visiones, ha quedado instruido sobre el mundo de los espíritus, a los que desde entonces se dirigirá, directamente o por mediación del brujo.

Es probable, pues, que en los tiempos prehistóricos magia y religión no estuvieran disociadas en absoluto. Es igualmente probable que ciertos mitos, revelados en iniciaciones sucesivas, debieran regir ceremonias realizadas en lugares cada vez más profundos de las cuevas ornamentadas. La «sala de los Felinos», en Lascaux, es minúscula y de acceso muy difícil; las Combarelles son un agujero: la estrechez de tales reductos no permite imaginar grandes reuniones culturales, sino más bien las actividades de un número muy pequeño de celebrantes, que debían transmitirse ellos mismos las tradiciones artísticas. Por otra parte, la originalidad relativa de las ornamentaciones locales —cada gruta tiene su estilo o sus estilos sucesivos— evoca la existencia de pequeñas sectas tribales relativamente cerradas.

Religión y magia, estrechamente mezcladas, indisociables;[3] religión y magia animalescas, para los animales y contra los animales: tal parece ser el legado, por desgracia impreciso, de todo el arte rupestre. Esa zoolatría ha dejado su huella, por otra parte, en las religiones más antiguas que conoce la historia, en Egipto como entre los indoeuropeos. Recordemos que, según el testimonio de Suidas, indirectamente confirmado por Ovidio, el «picoverde» no era sino el futuro Zeus.[4]

Estos mitos prehistóricos sólo nos son evocados por imágenes: parece prudente confesar ante ellas nuestra completa ignorancia. Si no tuviéramos los textos griegos, tal metopa en representación de una mujer sentada sobre un toro que navega entre delfines no podría revelarnos el tema del rapto de Europa.[5] Pero ¿quién nos dice que los toros de Lascaux no han tenido su eco lejano en esta encarnación del rayo y de Zeus? Ante ellos, se tiene algún derecho a admirar y soñar en el seno de esa catedral sumergida.

3. Los trabajos clásicos de Lucien Lévy-Bruhl y los complementos que a ellos puede aportar la filosofía moderna están presentados muy claramente en el libro de Jean Cazeneuve, *La Mentalité archaïque*. París, 1961.

4. Suidas, seg. Pikos; Ovidio, *Fastos*, III.

5. Jane Harrison, *Themis*. Cambridge, 1912, fig. 138, p. 448.

2

MITOLOGÍA DE EGIPTO

por

B. VAN DE WALLE

Si hay un país en el que haya tenido honor el culto a los dioses y a los muertos, es desde luego Egipto. ¿Cómo explicar, si no, la abundancia de templos, de tumbas, de estatuas y de otras obras de arte relacionadas de un modo o de otro con las creencias y el culto? Heródoto tenía razón, pues, al afirmar que los egipcios eran los más religiosos de todos los hombres, ya que realmente todo el ambiente de la vida egipcia estaba penetrado por la presencia del elemento divino. Todavía hoy, el valle del Nilo ha guardado gran parte de sus monumentos sagrados, y nuestros museos conservan preciosamente gran cantidad de bajorrelieves, estatuas y papiros que ilustran los diversos aspectos de las creencias y de las aspiraciones de un pueblo que estuvo abierto, más que ningún otro, a las preocupaciones religiosas.

En posesión de semejante abundancia de materiales, que datan de las épocas más diversas, parecería que nos hemos situado en las mejores condiciones para abordar el estudio de la religión egipcia y para extraer del examen de esos documentos una idea clara y completa de su mitología y de sus doctrinas. Por desgracia, no es ése el caso, pues si bien hay numerosos monumentos de ciertos períodos relativamente recientes, se hacen mucho más raros en las épocas más antiguas, y sobre todo en ciertos períodos de transición: justamente aquellos en que las creencias sufrieron importantes transformaciones.

De manera general, la documentación de que disponemos no nos permite remontarnos al período de los orígenes, en que debieron fijarse los rasgos esenciales de la religión: aunque hayan podido llegar a nosotros algunos documentos arqueológicos de final de la prehistoria, están desprovistos de inscripciones y, por tanto, no nos pueden dar más que indicaciones bastante vagas. Durante las primeras dinastías, las inscripciones siguen siendo aún muy lacónicas, limitándose muy a menudo a indicaciones de nombres y de títulos.

Sólo a partir de la V dinastía se hacen más abundantes las fuentes: con los Textos de las Pirámides, así llamados porque fueron grabados en las cámaras sepulcrales de las pirámides reales de las dinastías V y VI, nuestra documentación se hace más completa. Esos textos de naturaleza ritual y mágica nos permiten conocer de manera más precisa las creencias de los egipcios bajo el Imperio Antiguo. Señalemos, sin embargo, que aunque los Textos de las Pirámides contengan elementos muy anteriores a la fecha en que fueron copiados, nos presentan ya una forma relativamente evolucionada y a menudo alterada de las concepciones primitivas.

Otra dificultad proviene de la naturaleza misma de la religión egipcia. Aunque todos los habitantes del valle del Nilo hayan obedecido a las mismas concepciones fundamentales y su religión presente por ello mismo cierta unidad psicológica, los teólogos no experimentaron la necesidad de coordinar sus creencias en un sistema verdaderamente racional, y tampoco tuvieron la pretensión de elaborar un cuerpo de doctrina destinado al conjunto del país. Las concepciones mitológicas varían según los lugares y, en cierta medida, según las épocas. Para repetir la expresión de J. Capart, la religión egipcia se compone en realidad de una polvareda de religiones locales. A eso se añade que los egipcios, conservadores por naturaleza, sienten repugnancia a abandonar una concepción antigua, aun cuando, como consecuencia de una evolución interna o de contactos con los centros teológicos vecinos, introduzcan a partir de ahí doctrinas nuevas: siempre consiguen yuxtaponer o amalgamar esas aportaciones diversas, sin que la naturaleza variada y contradictoria de éstas les turbe el espíritu. Como ha reconocido H. Frankfort, el egipcio considera esas formas múltiples que toma el pensamiento mitológico como medios de aproximación de las mismas concepciones fundamentales.

Si existe un principio de unidad en esta diversidad de creencias, ese principio reside en la organización unitaria del culto rendido a los dioses locales. A los ojos de los egipcios, el faraón, en su calidad de hijo de los dioses, se supone que asegura el ejercicio del culto según normas análogas. E. Drioton ha subrayado muy justamente que la religión egipcia no estaba fundada, en último análisis, en un dogma que aceptar, sino en un culto que practicar.

ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE LAS INSTITUCIONES RELIGIOSAS EN EGIPTO

Se puede admitir que, en los tiempos más antiguos, el territorio que más tarde llegará a ser Egipto estaba dividido en una serie de principados que gozaban de completa autonomía, bajo la égida de un dios particular, el cual tenía allí su santuario. En esa época lejana es cuando verosímilmente se fijaron los numerosos cultos locales que se mantendrán con rara persistencia, a despecho de las agitaciones políticas y religiosas: las provincias o *nomos* del Egipto faraónico, con sus capitales y sus divinidades tutelares, guardarán más tarde el recuerdo de ese antiguo estado de cosas. Desde esa época, cada uno de los dioses había adoptado la fisonomía particular que le conservarán los egipcios de épocas posteriores.

Algunos de esos dioses recibieron desde el origen un tipo humano: es el caso, por ejemplo, de Mîn de Coptos, Atum de Heliópolis, Ptah de Menfis, Osiris de Busiris, y otros, que se pueden reconocer por su actitud, su peinado y sus atributos. Otros se manifestaban bajo la forma de una planta o de un fetiche más o menos curioso, sea un pilar, un obelisco o algún otro símbolo significativo. Sin embargo, en los casos más numerosos, los dioses se mostraban bajo la apariencia de un animal que se consideraba como el alma (*ba*) del dios. Esta predilección por las formas zoolátricas, que tanto sorprendió a los autores griegos y latinos, se ha explicado de diversas maneras por los etnólogos.

Sin duda corresponde a concepciones muy difundidas entre los pueblos primitivos, que, al advertir que los animales estaban dotados de ciertas facultades específicas, experimentaban ante éstos un sentimiento de temor

respetuoso, que llevaba por una inclinación natural a la veneración. Anubis, antiguo dios funerario, se presentará como un cánido; Sobek, dios especialmente venerado en el Fayum, como un cocodrilo; Horus, el dios del cielo, del que se tratará ampliamente, aparecerá como un halcón; Tot, dios lunar y patrono de la escritura y la ciencia, será representado unas veces como un ibis de pico puntiagudo y otras como un cinocéfalo; Athor, una de las principales figuras del panteón, tomará forma de vaca; Bastet (o, más exactamente, Ubastet), forma de gato. Se puede decir que la mayor parte de los dioses, al menos ocasionalmente, ha tenido su equivalente zoomórfico.

Por otra parte, esta manifestación bajo forma animal no ha quedado como puramente teórica. Es muy probable que, desde las épocas antiguas, los egipcios hayan tomado la costumbre de criar una muestra de la especie animal considerada sagrada; a medida que descendemos en el curso del tiempo, vemos que este uso toma extensión, hasta tal punto que, en las épocas más recientes, la especie entera pasaba más o menos por sagrada. Eso explica la existencia de necrópolis de animales, como las de cocodrilos, de gatos o de ibis. Sabemos, por otra parte, que en centros importantes de culto, como Menfis, Heliópolis y Hermontis, se tenía, en una dependencia del templo, un toro sagrado, considerado como el «alma viviente» del dios local.

Autores clásicos, como Heródoto y Estrabón, notaron cuáles eran las condiciones que presidían la elección del animal, y las excavaciones han hecho descubrir las necrópolis suntuosas en las que se sepultaban esos toros con honores divinos. Citemos, por ejemplo, el Serapeión de Menfis, donde se encontraban alineados a lo largo de profundas galerías los sarcófagos de Apis, los más antiguos de los cuales se remontan a la XIX dinastía.

No obstante, cualquiera que haya sido el tipo originario de sus divinidades, los egipcios pronto les prestaron una personalidad y un comportamiento humanos. Creando a sus dioses a su imagen, les hicieron pensar y actuar según las normas que se imponen a la condición humana. Más aún, les representaban con mayor frecuencia bajo una forma híbrida, dándoles un cuerpo humano, pero adaptando sobre ese cuerpo la cabeza del animal que servía primitivamente para caracterizarle. En otros términos, antropomorfizaron sus divinidades.

El dios, concebido como un personaje de rango superior, se piensa que habita en su templo, algo así como un príncipe en su palacio, rodeado de su familia y de su servidumbre. El templo es la casa o el dominio del dios, incluyendo, además de un cuerpo de habitación, dependencias, talleres y jardines. En el templo propiamente dicho se sucedían una puerta monumental (cuyo tipo más perfecto nos lo dan los pilonos del Imperio Nuevo), un patio donde se admitía a los fieles privilegiados, una sala de ceremonia (la futura sala hipóstila) y, finalmente, las habitaciones íntimas, la principal de las cuales era la *cella* o santuario; ahí es donde el dios estaba realmente presente, sin duda bajo la forma de un ídolo.

La concepción antropomórfica de la divinidad, tal como acabamos de describirla, explica el sentido y la economía de la liturgia sagrada. El dios deberá ser tratado a la manera de un hombre de alta condición. Todos los días será objeto de ritos puntualmente regulados, ritos de purificación, de tocado y de ofrenda, que ejecutan los más altos dignatarios del clero; éstos acompañan sus gestos y sus evoluciones con recitados de fórmulas y de himnos que precisan el significado de cada rito, a la vez que le dan un alcance mitológico.

Los días de fiesta, ya se trate de fiestas del calendario o de fiestas locales, los ritos cotidianos se acompañan de ceremonias más solemnes: las ofrendas se doblan y las liturgias especiales vienen a subrayar el carácter de la fiesta. Así es como, en ciertas ocasiones, los sacerdotes transportan con gran pompa la imagen del dios en un *naos* colocado sobre un pavés que toma a menudo la forma de una barca: tras haber extraído al ídolo del santuario, le harán recorrer las zonas públicas del templo y le pasearán incluso a través de la ciudad, haciéndole detenerse en el curso del trayecto en capillas-altares. Estas procesiones se designan como «grandes salidas» del dios y dan lugar a regocijos populares. Según las concepciones egipcias, el rey es el oficiante por excelencia de los dioses. Siendo él mismo de esencia casi divina, cumple sus deberes de piedad filial asegurando la subsistencia de los dioses, de quienes se declara descendiente, y ejecuta en su honor los ritos que acabamos de describir. Como ha tomado la sucesión de los antiguos jefes de principados, se piensa que asume esas obligaciones litúrgicas en todos los centros de culto del país. Esta concepción estaba tan sólidamente arraigada en el espíritu de los egipcios que, en los

relieves que decoran los muros de los templos, siempre es el rey quien está representado en el ejercicio de las funciones sagradas. Pero, aun suponiendo que, en ciertas circunstancias, el rey presidiera efectivamente la ejecución de los ritos, cuando, por ejemplo, se trataba de las fiestas de la capital, es forzoso admitir que, en las condiciones habituales, delegaba sus funciones sacerdotales en el gran sacerdote de cada templo y en el clero puesto a las órdenes de este último. La jerarquía sacerdotal, en el transcurso de las edades, y sobre todo en la época del Imperio Nuevo, había tomado una gran extensión, al mismo tiempo que había adquirido gran poder: además de los sacerdotes de título, repartidos en diversas clases y con sus atribuciones bien determinadas, se distinguían en él sacerdotes laicos, que no estaban adscritos más que a prestaciones temporales, sin contar un numeroso personal vinculado a la administración de los servicios y dominios del templo.

Toda la economía de los templos reposaba en la generosidad de los reyes. Éstos son quienes toman la iniciativa de restaurar los edificios sagrados o construir otros nuevos; son también los reyes quienes, por su generosidad, aseguran las ofrendas divinas y el mantenimiento del clero. Ocurre con frecuencia que, para manifestar su adhesión y agradecimiento hacia los dioses, en ocasión de un treintanario (el *heb-sed*), o tras una victoria sobre los enemigos tradicionales de Egipto, crean fundaciones de ofrendas nuevas, cuyo beneficio irá al templo y a sus sirvientes. Gracias a estas larguezas, que no hacen más que multiplicarse en el curso de las generaciones, los grandes templos de Egipto, pero principalmente el templo del dios tutelar de la dinastía, gozarán de grandes recursos.

LAS FAMILIAS DIVINAS Y LOS MITOS

En cada centro de culto, el dios local se concebía con toda naturalidad como el dios universal: surgido a la existencia en el origen de los tiempos, había organizado el mundo y había hecho nacer todos los seres. En esta concepción fundamental, común a todos los génesis y envuelta en fabulaciones mitológicas que varían según los lugares, se revela el genio inventivo de los egipcios. Las leyendas divinas, cuyos rasgos esenciales debieron

de fijarse desde una época muy antigua, tienden al mismo tiempo a explicar la formación del universo y a poner en evidencia el papel del dios principal, así como el de los dioses que evolucionan a su alrededor. En efecto, se atribuye al gran dios local una familia divina o, más exactamente, un acompañamiento, cuyos diferentes miembros intervienen en la realización del plan de la creación y de la organización del cosmos.

Esas familias divinas se atienen a menudo en su composición a esquemas que corresponden a las agrupaciones sociales más sencillas. Entre esos esquemas, el de la tríada (que comprende al dios padre, la diosa madre y el dios hijo) es bastante corriente. La tríada de Menfis se componía de Ptah, el dios principal, de Sejmet, la diosa de cabeza de leona, y de Nefertum, el joven dios que llevaba en la cabeza la flor de loto; más adelante hablaremos de la tríada tebana.

Antes de presentar los principales mitos, conviene recordar que esos relatos sólo rara vez se nos conservan bajo la forma de una versión completa y coherente. Las únicas exposiciones continuadas de que disponemos para ciertos mitos datan de épocas bastante recientes y los presentan mezclados de elementos que no formaban parte del mito inicial.

Para reconstituirlos, nos vemos obligados a recoger en textos mágicos y religiosos las alusiones que se hacen a ciertos rasgos que forman parte de ellos, sacando los elementos de una exposición continuada. Notemos, por lo demás, que los mitos, como todos los relatos que se transmiten por vía oral, ofrecen gran fluidez en su desarrollo y en el encadenamiento de sus episodios. Algunos de los rasgos incluidos en ellos se remontan, sin duda, a la composición primitiva; mientras que otros, que parecen tomados en préstamo a mitos vecinos o incluso por completo diferentes, fácilmente hacen desviar la narración del tema principal.

Entre las leyendas divinas del antiguo Egipto, varias tomaron la significación de auténticos sistemas cosmogónicos y teológicos, y gozaron de gran difusión, asegurando al mismo tiempo una indiscutida popularidad a los dioses, que eran sus principales actores.

Un dios puede deber su prestigio a la esencia misma del principio que él representa. Es el caso, en particular, de las divinidades cósmicas, que toman cuerpo en las formas de la naturaleza. Entre todos los pueblos politeístas, el sol ha sido considerado como un dios importante, si no como el

dios principal, a causa del papel esencial que desempeña el astro del día en la economía del universo.

La popularidad de una divinidad puede resultar igualmente de su acción bienhechora respecto a los humanos. Gozarán, pues, de particular favor los dioses de la fecundidad, que al mismo tiempo serán dioses agrarios, las diosas madres y, por supuesto, también los dioses funerarios.

Finalmente, ciertos dioses deberán su elevación a contingencias políticas. En Egipto, donde la realeza siempre estuvo en la base de la estructura social, política y religiosa del país, el dios de la capital llegará a ser, por ello mismo, el dios dinástico y tendrá todas las probabilidades de ponerse a la cabeza de la jerarquía divina. Como lo definió muy bien Drioton: «El dios del rey tiene tendencia a llegar a ser el rey de los dioses». Así es como Ptah, honrado en Menfis, se hizo un dios importante bajo el Imperio Antiguo y, más tarde, cuando se traslada la capital a Tebas, Amón se eleva al rango de rey de los dioses.

En la exposición que sigue nos esforzaremos en presentar de la manera más accesible los mitos que impregnaron el pensamiento religioso de los egipcios. Se describirán ante todo los grandes mitos cosmogónicos, que forman en cierto modo la base de las concepciones teológicas, y a continuación trataremos los mitos que, sin tener un alcance tan grande desde el punto de vista doctrinal, no han alimentado menos la fe y la imaginación de los creyentes.

El sistema heliopolitano

La ciudad de Heliópolis, situada no lejos de la punta del delta, fue desde muy pronto un centro religioso de primera importancia. Allí se desarrolló, en una época difícil de precisar, pero que debe de ser anterior a la III dinastía, un sistema teológico en el que el dios local Atum desempeñaba el papel de dios primordial.

Según ese sistema, no había en el origen más que un inmenso caos, el Nun, concebido como un océano o como un magma informe, que, sin embargo, encerraba un potencial de vida. En ese caos, desde la más remota antigüedad, existía un principio consciente, el dios Atum, cuyo nombre,

que significa «el Total», «el Completo», subraya su carácter abstracto y en cierto modo metafísico.

Este dios iba a ser el punto de partida de una estirpe divina en la que cada generación representaría un aspecto o un elemento del universo. Atum, siendo solo, consigue suscitar, sin intervención de ningún principio femenino, la simiente de la que surgirá la primera pareja divina, compuesta de Ṣū y de Tefnut. Ṣū personifica el aire, la vida, pero, por otra parte, también el aire en lo que tiene de vivificador, mientras que su paredros, Tefnut, de papel definido con menor nitidez, parece representar la humedad en suspensión en la atmósfera.

De esa primera pareja deriva otra segunda, compuesta por Gebeb, el dios-tierra, y de Nut, la diosa-cielo. Notemos que los egipcios, al revés que en nuestras categorías gramaticales, hicieron de la tierra un principio masculino y del cielo un principio femenino. El dios Ṣū, interponiéndose entonces entre Gebeb y Nut, elevó el cuerpo de la diosa-cielo por encima del cuerpo del dios-tierra, cumpliendo desde entonces su papel de atmósfera.

De Gebeb y de Nut nacieron finalmente las dos parejas: Osiris-Isis y Seth-Nephthys, complementarias y en parte antagonistas, que parecen representar el paso del orden cosmológico al orden terrestre.

Los dioses que desempeñan un papel en este sistema son nueve: esto es lo que movió a los egipcios a designar a ese colegio divino bajo el nombre de Ennéada (*Psedjet*).

El sistema de la Ennéada heliopolitana conoció tal favor que, más tarde, se la introdujo artificialmente en otros centros de culto. Para adaptarlo a las condiciones locales, se contentaron con asimilar a Atum, el jefe de la estirpe, al dios principal del lugar, o bien hicieron figurar el dios local, y sus paredros, a la cabeza de la Ennéada, vuelta a tomar en su totalidad.

Así debía presentarse, en su simplicidad original, la doctrina de la Ennéada. Pero, tan atrás como los textos nos permiten remontarnos, encontramos el sistema heliopolitano transformado y enriquecido por la añadidura de elementos solares. Desde muy pronto, a Atum se le asocian, por una parte, el dios cósmico Ra (cuyo nombre designa simplemente al sol), y por otra el dios-halcón Horus bajo su forma de Harajté, «Horus-del-Horizonte». Horus es una de las figuras más notables del panteón egipcio:

como dios celeste y solar, su papel cósmico se afirma muy pronto. Impresionados sin duda por el vuelo poderoso del halcón, los egipcios vieron en Horus al dios que personificaba el cielo, y se vieron llevados así a concebir los ojos de esa ave como el sol de la mañana y el sol de la tarde, o, según una explicación más tardía, como el sol y la luna. Sobre todo, el papel de Horus como dios solar es lo que se puso en evidencia, y en esa calidad lo hallaremos a menudo en la mitología egipcia. El Horus honrado en Heliópolis, en unión con Atum, se designa como si fuera el «Horus-del-Horizonte», porque se le considera bajo su aspecto más característico, emergiendo de la cadena de montañas y comenzando su ascensión triunfal hacia el cielo.

Partiendo de una concepción que se inspira en la navegación por el Nilo terrestre, los egipcios imaginaron el curso del sol como la travesía del océano del cielo por la barca de Ra. Incluso desdoblaron la imagen de esta barca distinguiendo una barca del día (la *mandjet*) y otra de la noche (la *mesektet*): el dios solar pasaba de la una a la otra en su viaje cotidiano.

Pero, con esa facilidad de diversificación que tantos ejemplos da la mitología, también concibieron la revolución cotidiana del sol como un ciclo ininterrumpido de transformaciones. Cada atardecer, al final de su carrera, el sol es tragado por la diosa del cielo, Nut, para ser concebido de nuevo durante la noche y renacer en las primeras horas de la mañana.

El dios solar disponía de otras muchas formas más, de las cuales una de las más sugestivas era la del escarabajo. Se puede suponer que el hecho de haber unido este insecto al sol se apoya en un juego de palabras: la palabra que significa «escarabajo» (*joprer*) es homófona del verbo que significa «llegar a ser, transformarse» (*jōper*). Los egipcios parecen haber especulado también sobre el hecho de que el escarabajo encierra su huevo en una bola de estiércol, que hace rodar por delante de sí. Con toda naturalidad, en este proceso vieron una imagen de las transformaciones que sufre el sol diariamente. Aludiendo a las diferentes fases del astro del día, un himno invoca al sol de la mañana como Jepri (el sol que se manifiesta bajo forma renaciente), el sol de mediodía como Ra (el astro culminante) y el sol de la tarde como Atum (el sol que termina su carrera).

El dios solar se ponía también en relación con ciertos emblemas, el más característico de los cuales es el obelisco, gran aguja de piedra en que algu-

nos han querido ver una forma estilizada de la piedra erigida (designada como el *benben* de Heliópolis), pero que también se ha interpretado como la imagen fijada de un rayo solar. La doctrina heliopolitana debió de ejercer una influencia no despreciable en el curso del Imperio Antiguo.

Su prestigio siguió en aumento bajo la V dinastía, cuyos reyes, al parecer originarios de Heliópolis, manifestaron una veneración especial hacia los dioses de esta ciudad, y construyeron, incluso en la cercanía de sus pirámides, templos solares que eran réplicas en menor escala del gran santuario heliopolitano. Allí, el dios recibía honor bajo forma de un obelisco, elevándose en medio de una vasta explanada.

El sistema hermopolitano

Un sistema tan original como el que acabamos de describir tuvo su nacimiento en Hermópolis, ciudad del Egipto Medio, sede del dios Tot, patrono de la escritura y de la ciencia.

La teología hermopolitana debió de formarse, asimismo, en una época muy antigua, dado que los Textos de las Pirámides aluden a ella más de una vez. Reconozcamos, sin embargo, que la mayor parte de los textos que nos iluminan sobre la estructura del sistema hermopolitano y sobre la naturaleza de los dioses que están en su base datan de una época en que la doctrina primitiva ya estaba contaminada por influencias exteriores.

Este sistema se distingue por su carácter relativamente abstracto. Mientras que la cosmogonía heliopolitana puede formularse en un relato que explica, en una serie de episodios, la formación progresiva del universo, el sistema de Hermópolis se nos ofrece más bien como una teoría de los cuatro elementos, que representan otros tantos aspectos, y casi diríamos atributos, del caos. Sobre el montículo que emergió de las aguas primordiales, y que los textos designan como la «Isla de la Llama», aparecieron simultáneamente cuatro dioses, cada uno acompañado de su paralelo femenino (Nun, con su paredra Naunet); el Inconmensurable, que tendrá por misión elevar al Sol (Heh y Hehet); la Oscuridad, que produce las tinieblas de la noche, en las cuales, sin embargo, se difundirá la luz (Kek y Keket), y finalmente el Misterio, el Escondido (Amón y Amonet), llama-

do también la Nada (Niu y Niut), en quien se debe reconocer el soplo, invisible pero activo, del aire cargado de fuerza vital. Por su acción combinada, esos principios elementales traen a la existencia al astro del día. Son «los padres y las madres que han creado la luz». Elevan el sol al cielo, para que él a su vez cree y haga vivir a todos los seres del universo. Los cuatro dioses elementales con sus paredras constituyen la Ogdoada o colegio de los ocho dioses; los dioses masculinos están representados con cabeza de rana, por alusión al hecho de que este animal parece nacer espontáneamente del fango, mientras que las diosas correspondientes aparecen con cabeza de serpiente, dado que la serpiente tiene a su vez afinidades con las honduras de la tierra.

En función de este sistema, la ciudad de Hermópolis llevaba en egipcio el nombre de «la [ciudad] de los Ocho» (Jnum). En Hermópolis toma forma asimismo un mito según el cual el sol se habría extendido por encima de una flor de loto que había emergido de las aguas del océano. Ahí hay una concepción que disfruta de gran popularidad a través de Egipto. La hallamos de nuevo en la mitología menfita, que da al dios así representado el nombre de Nefer-Tum.

El sistema de Menfis

Llegamos ahora a los sistemas teológicos que debieron su existencia a razones políticas y que dejan transparentar su novedad relativa por los préstamos que toman de las doctrinas preexistentes.

En esta categoría, el sistema más notable es sin discusión el sistema menfita, que se elaboró, según todas las apariencias, en el momento en que la nueva ciudad capital tomaba impulso. Tenemos la ventaja de poseer una exposición continuada de ello en la inscripción que los egiptólogos designan con el nombre de «Documento de teología menfita». Este famoso texto nos ha llegado en la copia que había hecho ejecutar en una losa de piedra el rey Shabaka (XXV dinastía, siglo VIII a.C.), según un antiquísimo rollo de cuero roído por los gusanos. La interpretación resulta difícil, tanto por inoportunas lagunas como por el arcaísmo de la lengua y el empleo de procedimientos de estilo que nos desconciertan. Pero, tal como

está, este documento nos permite entresacar las grandes líneas de la doctrina que, en una época próxima a la III dinastía, formularon los teólogos menfitas.

En el centro del sistema aparece Ptah, el dios de Menfis, al que se atribuye el papel de demiurgo o de artífice del universo. Ptah existía antes que todas las cosas en el Nun, el océano primigenio, que ya nos es conocido por otras cosmogonías. El dios primordial manifiesta su actividad creadora por mediación de ocho formas «que existían en él», hipóstasis de su esencia divina.

Entre estas hipóstasis, hay una que interviene especialmente en la obra de la creación: es el dios Ur (es decir, «el Grande»), que se confunde más o menos con Atum. Este dios universal, que según la teología menfita es el mismo Ptah, cumplirá su obra creadora por medio de dos facultades que son parte integrante de su naturaleza: el corazón, sede de la inteligencia que concibe las cosas, y la lengua, órgano del mandato, que profiere el verbo creador. Los egipcios, reacios a la abstracción, personificaron estas dos facultades y les atribuyeron como equivalentes divinos a Horus, por el corazón-inteligencia, y a Tot, por la lengua-voluntad, expresada por la palabra.

El dios Ur-Atum, forma local del demiurgo, hace nacer, por el pensamiento de su corazón y por las palabras de su boca, a todos los seres animados, empezando por la Ennéada (cuya idea está tomada de Heliópolis) y los otros dioses, y pasando después a los hombres, a los animales, a las plantas y a los minerales; en una palabra, al conjunto de los seres. Habiendo creado las fuerzas que procuran la vida y el alimento, termina su obra fundando los principios de la justicia y el derecho.

El documento de teología menfita nos pone en presencia de una cosmogonía que, bajo apariencias mitológicas y vagamente panteístas, oculta una doctrina de alcance casi filosófico y refleja el esfuerzo que hicieron los teólogos para dar una explicación racional a la obra de la creación. Por los discretos préstamos tomados del cuerpo de doctrina heliopolitana, este documento muestra también que los sacerdotes de Ptah trataron de integrar los principales elementos de ese sistema en su propia cosmogonía, de tal modo que resultara de ahí la primacía del dios de su ciudad.

LA TEOLOGÍA TEBANA, LAS DIVINIDADES Y LOS CULTOS POPULARES

Si tenemos plena posibilidad de creer que el prestigio de Ptah fue debido a la elevación de Menfis al rango de capital bajo el Imperio Antiguo, podemos afirmar, de una manera aún más formal, que la rápida ascensión del dios tebano Amón, bajo el Imperio Medio, es el resultado de coyunturas políticas.

Se ha visto que Amón no era en su origen más que uno de los elementos de la Ogdoada hermopolitana, representador del soplo que vivifica el universo. Por una razón difícil de conocer, los príncipes de la XI dinastía, tras haber restablecido a su favor la unidad del país, adoptaron a Amón como dios de su capital. Instalado en la ciudad de Tebas, junto al antiguo dios local Monthu, fue asimilado a Mîn, dios de la fecundidad, igualmente honrado en esa región, y no tardó en llegar a ser rey de los dioses al mismo tiempo que dios del Imperio. Sin mitología propia, Amón se vio dotado de una familia divina que respondía al tipo de la tríada: se le dio como esposa la diosa Mut, cuyo nombre significa «madre», y como hijo, el dios Jonsu, que a menudo se presenta como dios lunar.

Por otra parte, le asociaron al dios Ra, lo que explica que haya tomado el nombre de Amón-Ra, e incluso le atribuyeron una «ennéada» de trece miembros, calcada sobre la de Heliópolis. Finalmente, sus afinidades con Hermópolis facilitaron la introducción de la Ogdoada en Tebas.

Se comprenden las complicaciones que debieron de producir en el panteón tebano asociaciones y asimilaciones de tal género. Pero eran sutilezas que no molestaban en absoluto a los teólogos, habituados a admitir análogas combinaciones teológicas, muy a menudo híbridas. De hecho, la doctrina oficial designaba con la mayor frecuencia al dios dinástico como «Amón-Ra, rey de los dioses, señor de Tebas», apelación que hace resaltar la primacía indiscutida del jefe del panteón y del dios del Imperio.

Esta situación preeminente seguirá siendo suya hasta el fin del paganismo, de manera que los griegos reconocerán con toda naturalidad en él el equivalente de Zeus, y designarán a Tebas bajo el nombre de Dióspolis, la ciudad de Zeus.

El mito de Osiris

Junto a los mitos que ilustran el origen del universo había otros que daban una respuesta a algunos problemas de carácter más directamente humano. Entre éstos, ninguno ha preocupado más a los antiguos egipcios que el de la muerte y del destino de ultratumba. Convencidos de que el hombre reanuda la vida en el más allá, hicieron de esa supervivencia una imagen muy concreta, pero que, sin embargo, varió según las épocas y las circunstancias. Si los simples mortales no podían esperar, originariamente, más que una supervivencia calcada fielmente sobre su existencia terrena, los reyes, apelando a sus vinculaciones divinas, ambicionaban un destino mucho más sublime, como lo muestran los Textos de las Pirámides. Según la concepción predominante, el rey tiene derecho a una supervivencia celeste: purificado en las aguas vivificadoras de un lago mítico, ocupa un lugar en la barca solar y, al lado de Ra, realiza el trayecto diario en el océano del cielo. Íntimamente asociado al dios solar, recibe los homenajes de los dioses y de los genios que pueblan esos parajes.

Pero otra perspectiva de supervivencia se abre igualmente al faraón difunto, la que le pone bajo el patrocinio del dios Osiris, considerado desde muy pronto como el prototipo de los reyes difuntos y elevado al rango de soberano del país de los bienaventurados. El papel funerario de Osiris es ciertamente antiguo: no obstante, su popularidad como dios de los muertos se acentuará en el transcurso de las épocas, al mismo tiempo que se desarrolla el mito que pone a la luz ese lado de su fisonomía.

La leyenda de Osiris debía haber tomado cuerpo desde el Imperio Antiguo, como lo prueban las alusiones numerosas que hacen a ella los Textos de las Pirámides y los himnos de todas las épocas. Sin embargo, sólo tenemos conocimientos imperfectos sobre los propios orígenes de Osiris. El nombre de este dios, que quizá significa «la Sede del Ojo» y que debe de contener una alusión mitológica, constituye un enigma para nosotros. Se admite generalmente que el culto osiriano tuvo nacimiento, como tantos otros cultos antiguos, en el delta. En Busiris, ciudad cuyo nombre guarda el recuerdo de Osiris, habían asimilado ese dios a la divinidad local Anedjti, que aparece bajo los rasgos de un dios-rey, provisto de los atributos de la soberanía. Bajo el Imperio Antiguo, el culto de Osiris, proliferando en

el Alto Egipto, fue a implantarse en Abidos, la ciudad donde había una antiquísima necrópolis real que tenía como patrono al dios Jenti-Imentiu, «el Jefe de los Occidentales», es decir, el dios que presidía los destinos de los difuntos. Poco a poco, la personalidad de Osiris tendió a confundirse con la del dios local, de tal suerte que Abidos llegó a ser la sede principal del dios Osiris, considerado desde entonces como el dios funerario por excelencia. El mito de Osiris se constituyó en sus rasgos esenciales y se amplificó hasta el punto de llegar a ser la emocionante leyenda que Plutarco nos ha dejado en versión novelesca. He aquí cómo podemos reconstituir el mito en su forma más completa, sirviéndonos en amplia medida de los datos que proporcionan los documentos egipcios, pero integrándolos en el marco del relato de Plutarco.

El dios Gebeb, que a menudo aparece como el más típico representante de la institución real fundada por Atum, portador de la doble corona, había transmitido sus poderes a su hijo Osiris. Asistido por su hermana y esposa Isis, inauguró su reino bajo los mejores auspicios, proponiéndose con empeño el bienestar de los humanos al disfrutar entre ellos los conocimientos más útiles, como los de la agricultura, la viticultura y las artes. No obstante, su hermano Seth (Tifón), que se había casado con Nephthys, sintió celos del éxito y el poder del joven rey, y buscó la ocasión de hacerle perecer. En un festín al que le había invitado traicioneramente, consiguió encerrarle en un cofre que echó al río. Isis, avisada, se puso en seguida a buscar ese cofre, y lo halló al fin en Biblos, en Fenicia, dentro de un tronco de tamarisco que el rey de la región había utilizado en la construcción de su palacio. Isis obtuvo su restitución y se lo llevó a Egipto. Pero Seth consiguió esta vez también apoderarse del cuerpo de Osiris: lo cortó en catorce pedazos y los dispersó por todo el país. Isis no descansó hasta recobrar los miembros de su marido, y, tras reunirlos todos, a excepción del falo, formó con ellos la primera momia, ayudada por Anubis, Nephthys y otras divinidades aliadas. Poco tiempo después de la muerte de su marido, Isis, refugiada en las marismas del delta, dio a luz un hijo, Horus, al que crió en el mayor secreto para ponerle al abrigo de las maquinaciones de Seth. Horus, llegado a edad adulta, se dispuso a vengar a su padre: emprendió una lucha cuerpo a cuerpo con Seth, en la cual arrancó el miembro viril a su adversario, mientras que éste le sacó un ojo. Entonces inter-

vino Tot para curar la herida del dios tuerto y la de su adversario, y los curó a los dos. Los dioses decidieron entonces poner fin a esa lucha fratricida citando a los dos rivales ante su tribunal. El tribunal divino reconoció la razón de Horus y condenó a Seth a devolver a su hermano el ojo que le había sacado. Horus, al recibirlo de nuevo, dio ese ojo a su padre Osiris, y lo reemplazó por el *uraeus*, o serpiente divina, que desde entonces será uno de los emblemas de la realeza. En cuanto a Osiris, transmitió sus poderes terrestres a Horus y se retiró definitivamente al reino de los bienaventurados.

A decir verdad, ningún documento da una versión tan completa y rica de la leyenda osiriana. Ésta se ha constituido por medio de elementos diversos, tomados de mitos que tenían en su origen una existencia independiente. El análisis de la leyenda osiriana permite distinguir en ésta varios temas, los principales de los cuales son los siguientes: la muerte del dios-rey Osiris y su sustitución por su hijo Horus; la lucha cósmica entre Horus, el dios del cielo y de la luz, y Seth, el dios de los elementos desencadenados, asimilado a causa de esto, por Plutarco, a Tifón; finalmente, el mito del Ojo de Horus, que, después de haber sido arrancado a su propietario, le es devuelto para transformarse en *uraeus*, la serpiente divina que ocupa su lugar en el rostro del rey.

Además de su interés y sabor propios, el mito que hemos resumido tiene el mérito de explicar las diferentes virtudes y cualificaciones que atribuyeron los egipcios a Osiris.

Este dios aparece, por lo pronto, formando pareja con Horus, como el representante de uno de los aspectos de la realeza, y explica la continuidad de la institución monárquica. Osiris es el prototipo del rey difunto que, tras haber cumplido su tarea terrenal, muere transmitiendo su dignidad a su hijo Horus, pero resucita en una forma beatificada. Todos los reyes que se sucedieron en el trono de Egipto pasaron sucesivamente por estos dos estados: investidos de la dignidad de Horus para la duración de su reino, se transforman al término de su carrera en Osiris, y son honrados como tales por sus hijos y sucesores.

Osiris también fue considerado desde el origen como uno de los grandes dioses de la vegetación: por su muerte y su inmersión en las aguas del Nilo, seguidas de su gloriosa resurrección, evoca en el plano mítico las fa-

ses de la vida de la naturaleza, con su renovación periódica. Osiris es el grano que muere por su hundimiento en la tierra para renacer unos meses más tarde bajo la forma de la espiga cargada de una vida nueva. Queriendo dar concreción a esta idea, los egipcios, al final de la época de la Inundación (en el mes de Joiak), realizaban un rito al que atribuían una virtud activa. Tras haber trazado en un panel o en una pieza de tela la silueta de Osiris, la cubrían con una delgada capa de limo que sembraban de trigo. Gracias a la acción del agua de que estaba empapada esa tierra, el grano no tardaba en germinar en toda la superficie de la figura, volviéndose así un «Osiris vegetante», símbolo y estimulante de la renovación de la naturaleza.

El rito que hemos descrito había de cumplirse en los templos, pero también formaba parte de la liturgia funeraria, como lo prueba la presencia del Osiris vegetante en diversas tumbas reales del Imperio Nuevo.

Especulando por otra parte sobre los rasgos del mito que acabamos de poner a la luz, los egipcios llegaron a hacer de Osiris el dios protector de los muertos. Los ritos funerarios reales, que tenían su significación propia, se pusieron muy pronto en relación con los principales rasgos del mito de la muerte y la resurrección de Osiris.

Las fórmulas del ritual funerario, que nos han conservado bajo su forma más antigua los Textos de las Pirámides, subrayan en todos los sentidos esta asimilación del rey difunto con el dios Osiris. Cuando, al final del Imperio Antiguo, corrientes políticas y sociales quebrantaron el prestigio de la realeza, los ritos funerarios osirianos, considerados hasta entonces como una prerrogativa de los reyes difuntos, fueron usurpados por el común de los mortales en medida cada vez más creciente. Ya bajo el Imperio Medio, un número apreciable de egipcios pertenecientes a las clases acomodadas se hace momificar y sepultar según el ritual osiriano: a partir del Imperio Nuevo, la «democratización» de los ritos funerarios está admitida tan generalmente, que todo difunto que se haya beneficiado de esas ventajas será designado sencillamente como el «Osiris fulano de tal». Para que un muerto pudiera alcanzar esa supervivencia osiriana, bastaba que su cuerpo se sometiera a los ritos que habían devuelto la vida al dios y que se recitaran sobre él las fórmulas que habían revivificado a Osiris. El famoso *Libro de los muertos*, que se acostumbraba a poner junto a la momia,

contiene, además de otras fórmulas benéficas, una selección de himnos y de oraciones por las cuales el propietario de la tumba podía asegurarse la benevolencia de Osiris y de las divinidades de su ciclo.

El mito del ojo celeste

En el transcurso de la exposición que antecede, se ha mencionado incidentalmente el Ojo de Horus, quien se somete a mutilaciones y transformaciones antes de recuperar su integridad. En realidad, hay ahí un episodio mitológico que cubre dos temas diferentes en su origen: el tema del ojo solar y el tema del Ojo de Horus, que a la larga se mezclaron. La leyenda osiriana hace intervenir el episodio según el cual el Ojo de Horus, arrancado por Seth, es devuelto a su propietario para tomar la nueva forma del *uraeus* real. Pero, paralelamente, el dios de Heliópolis, identificado con el sol, poseía un ojo, el Ojo de Ra. Éste, que originariamente era el lucero de la mañana, también fue aproximado después a Osiris, el regenerado por su hijo. Sólo más tarde se consideró ver bajo las dos formas del Ojo tanto el sol como la luna. En cuanto al Ojo de Ra, a menudo se asimiló al culto de Maat, hija de Ra.

La diosa Maat, que vemos aquí íntimamente asociada a Ra, representa la personificación de uno de los conceptos fundamentales del pensamiento religioso egipcio. Constituye esencialmente el principio de orden que rige el cosmos y que le asegura su equilibrio indispensable. Pero su papel se extiende también al orden social y moral, donde expresa la conformidad con las leyes divinas y humanas, en pocas palabras, el concepto de justicia y de verdad. Como diosa de la justicia, la diosa Maat asiste a la «pesada del alma» del difunto el ante el tribunal de Osiris, en el que el corazón, considerado como sede de la conciencia, deberá contrapesar exactamente a la justicia, que toma cuerpo en la imagen de la diosa.

Pero volvamos al tema del ojo divino, y más especialmente del ojo solar, y señalemos una interpretación que ha gozado de cierta difusión. Tis, ciudad del Egipto Medio, de donde sería originaria la I dinastía, era la residencia de un dios llamado Onuris (propiamente *Ini-herit*), nombre que significa: «El que trae a la Lejana». Esta apelación aludía a una leyenda de

la que sólo poseemos versiones tardías, pero cuyo tema debió de quedar fijado por lo menos desde el Imperio Medio.

El ojo del dios solar, que a veces toma aquí la forma de la leona Tefnut, se encoleriza violentamente contra su dueño. Habiéndose apoderado de él, la diosa («ojo» es femenino en egipcio) se retira al fondo del Nubia y pretende quedarse allí. Como último argumento, Onuris va a buscarla y, tras haberla tranquilizado con sus promesas, la vuelve a llevar triunfalmente a Tis, donde el ojo recobra su lugar en el rostro del dios. Esta leyenda, que conocemos igualmente bajo la forma de un cuento popular, ilustra del mejor modo la alternancia de las fases lunares, pero también se ha puesto en relación con el Ojo de Horus, igual que otros mitos citados más arriba. Como en el mito de Horus y de Seth, el ojo celeste, tras haber pasado por una fase de borrosidad o desaparición, es llevado a su estado anterior.

También se ha querido poner en relación con estas especulaciones el tema del *Udjat* (el ojo sano). El *Udjat*, se explicaba generalmente, era el Ojo de Horus restablecido por los cuidados de Tot a su estado normal tras haber sido aquél mutilado por Seth. Esta explicación sin duda fue admitida en ciertos momentos por los propios egipcios, que habían confundido los diferentes temas mitológicos que hemos tratado; pero parece, según el testimonio de los Textos de las Pirámides, que, en su punto de partida, el «ojo sano» correspondía más bien al segundo Ojo de Horus.

El tema del Ojo de Horus fue ampliamente explotado en el ritual: las fórmulas que acompañan a las presentaciones de ofrendas las asimilan, en la mayoría de los casos, al ojo divino, que se da o se devuelve a su dueño. Se pensaba que esta asimilación aumentaba aún más la eficacia del rito.

El mito de Apophis

El tema que se encuentra en la base del mito del ojo, las dos formas bajo las cuales se ha intentado definir, contiene la noción de una alternancia entre dos fases: la fase en que el ojo funciona normalmente y aquélla en que ese mismo ojo no puede cumplir su papel. En el mito de Apophis, del que trataremos ahora, se verá poner en evidencia el tema de la lucha entre el astro luminoso y los poderes de las tinieblas.

Los elementos de este mito se encuentran ya en germen en los textos más antiguos; pero la concreción de las formas hostiles en el personaje de la serpiente monstruosa Apophis se precisa sobre todo a partir del Imperio Medio. El *Libro de los muertos* y la literatura mágica de las épocas recientes harán intervenir continuamente a Apophis como el sostén del mal, llena de agresividad y de perfidia.

En el punto de partida, Apophis es el genio de las tinieblas que, en todo momento, amenaza al dios solar y se esfuerza por todos los medios en estorbar su navegación, llegando hasta intentar dejar en seco el Nilo celeste por el que boga la barca de Ra. Todas las mañanas y tardes, el dios solar, ayudado por su tripulación divina, consigue superar las maniobras de su enemigo y prosigue su marcha victoriosamente. De la lucha perpetua entre estas dos potencias adversas, pero al mismo tiempo complementarias, resulta el equilibrio del universo.

La leyenda del nombre secreto de Ra

La mitología solar, a la que se unen los grandes temas que acabamos de analizar, encuentra asimismo expresión en cierto número de relatos de carácter más anecdótico, que ponen en escena episodios determinados de la carrera de Ra: nos sentiríamos tentados a enlazar esas narraciones con las leyendas del dios. Se conserva su texto en escritos mágicos, en los que las aventuras y desventuras divinas se aproximan a las situaciones humanas parecidas en las que debe intervenir el mago.

He aquí cómo un tratado mágico del Imperio Nuevo nos presenta la manera que tuvo Isis de conocer el nombre misterioso y todopoderoso de Ra, cuyo conocimiento permitiría a la diosa adueñarse de una parte del poder del señor del universo.

Para alcanzar sus fines, Isis inventó una estratagema en la que triunfó su habilidad de maga. Recogió un poco de la saliva que el envejecido dios había dejado caer de la boca y, amasándola con tierra, formó con ella una serpiente que colocó en el camino que Ra solía tomar en su paseo cotidiano a través de las Dos Tierras. Como era de prever, el dios pisó la serpiente, que le picó en el pie, causándole un dolor atroz. Los

miembros de su acompañamiento, avisados por sus llamadas, acudieron al lugar; entre ellos, naturalmente, se encontraba Isis, instigadora del asunto. Fingiendo asombro, interrogó a Ra sobre la naturaleza de su mal y le declaró que, para hacer verdaderamente eficaces sus encantamientos, tenía que hacer aparecer en ellos el nombre misterioso que el dios no quería revelar a nadie. Isis se empeñó tanto que Ra, no pudiendo más de dolor, le entregó por fin su secreto. Quedó curado, pero la diosa dispuso desde entonces de un poder mágico acrecentado, que hizo sombra incluso al del dios solar.

El mito de la vaca

Otro mito, reproducido, y a veces incluso ilustrado, en diversas tumbas reales del Imperio Nuevo, pone también en escena a un dios Ra envejecido y llegado al fin de su carrera terrestre.

Cuando Ra, rey de los hombres y de los dioses, sintió el ataque de la vejez, su cuerpo se transformó en oro, plata y lapislázuli, y se dio cuenta de que los hombres que vivían en el valle y en el desierto tomaban una actitud arrogante respecto a él e incluso pensaban rebelarse contra él. Lleno de inquietud, reunió secretamente al consejo de los dioses, del que formaban parte por pleno derecho Ṣū y Tefnut, Gebeb y Nut, así como Nun y el Ojo de Ra. Según la opinión de estos dioses, resolvió enviar a su ojo, que, en esa circunstancia, iba a tomar la forma de Athor-Sejmet, para extender una mortandad entre los hombres. La diosa cruel se puso a la obra en seguida y, tras haber cumplido una parte de su misión, volvió muy contenta a informar a su señor. Pero entonces el dios se arrepintió de haber tomado una decisión tan radical y quiso salvar al resto de la humanidad. La dificultad estaba en apaciguar la sed de sangre de la diosa, que se había estimulado con sus primeras matanzas. Para hacer cambiar a Athor-Sejmet, Ra hizo desparramar durante la noche, en toda la extensión del territorio, una bebida fermentada de color rojo, que la diosa tomaría por sangre. Este artificio tuvo un resultado excelente: la diosa bebió ese líquido en tal cantidad que ya no distinguió siquiera a los hombres que estaban a su alcance, y así una parte del género humano se salvó de la matanza.

No obstante, Ra se había hartado de la humanidad y deseaba abandonar los parajes terrestres. El dios Nun, entonces, le convenció para que se instalara a lomos de la vaca Nut. Cuando llegó la mañana y los hombres dieron muestra de nuevo de sus instintos pendencieros, la vaca se irguió con el dios en su lomo y tomó la forma del cielo. Ra manifestó su satisfacción al verse situado tan alto; pero, viendo que la vaca se sentía llena de temor y que temblaba todo su cuerpo, encargó a ocho genios que le sirvieran de apoyos colocándose, de dos en dos, en torno a cada una de sus patas. Por otra parte, ordenó a Ṣū, el dios de la atmósfera, que pusiera su vientre bajo la vaca, de modo que le sostuviera el cuerpo con los dos brazos tensos.

Como se ve, este relato es una variante del mito que explica la formación y la estructura del universo.

Los egipcios combinaban con gran facilidad concepciones mitológicas más o menos paralelas (aquí la concepción del cielo como el océano y como techo del universo), sin inquietarse en absoluto por la contradicción o la falta de lógica de tales amalgamas.

El mito de la destrucción de la humanidad nos presenta a Athor bajo su aspecto menos agradable de diosa asesina y ebria de sangre, que comparte con la feroz Sejmet, la de cabeza de leona.

Pero la diosa Athor, que ocupa un lugar importante en el panteón egipcio, puede tomar aspectos menos sanguinarios. Athor, cuyo nombre significa «la casa de Horus», se presenta normalmente como una vaca, o bien bajo la forma antropomorfizada de una mujer con cuernos de vaca. No siendo quizá en su origen más que una diosa local, pronto se elevó al rango de divinidad cósmica, hallando concreción en el cielo y pudiéndose por tanto identificar con Nut, que acabamos de encontrar bajo la misma apariencia de vaca. ¿Fue en razón de su carácter cósmico o de su asociación con la leyenda del ojo solar por lo que también llegó a ser la «señora de los países extranjeros»? En todo caso, desde el Imperio Antiguo, extiende su patrocinio sobre la mayor parte de las regiones lejanas adonde los faraones enviaban expediciones, sea Biblos, la principal factoría egipcia en la costa de Fenicia, o las minas de turquesas de la península del Sinaí, o también el país misterioso de Punt, situado no lejos de la región de los somalíes. Sin embargo, en Egipto se hallaban sus principales santuarios. En Dendera, donde todavía existe su templo, está íntimamente asociada al dios Horus,

con el que se une una vez al año, con ocasión de la gran fiesta de Edfú. En Tebas, está considerada sobre todo como la protectora de la necrópolis y, desde el fondo de su retiro rupestre, acoge a los difuntos y les asegura un feliz consuelo.

Athor es pues, ante todo, una diosa buena y socorredora. Es la patrona de la música y de la danza, y también del amor, lo que explica que los griegos la asimilaran a Afrodita. Asimismo, ayuda a las parturientas y tiene a sus órdenes un grupo de siete diosas hechas a su imagen; éstas la secundan en sus actividades de nodriza y desempeñan un papel parecido al de nuestras hadas en torno a la cuna del recién nacido. En este papel es como veremos intervenir a Athor y su séquito en las escenas del nacimiento divino del faraón.

El mito del nacimiento del divino rey

La exposición precedente contiene ya diversas alusiones a la naturaleza y filiación divinas del faraón. No será inútil dar aquí algunas precisiones sobre la idea que se hacían los egipcios del origen divino de sus soberanos legítimos, y describir la fabulación mitológica que dieron a esa concepción.

Desde el alba de la historia, los egipcios admitieron que el rey era de una esencia superior a la de los simples mortales: para ellos, el faraón es la incorporación en tierra de Horus, el dios-rey, al mismo tiempo que es el protegido de las diosas tutelares de los dos reinos primitivos: Nejabit, la diosa-buitre del Alto Egipto, y Uadjit (*Edjô*), la diosa-serpiente procedente del Bajo Egipto.

Sin embargo, a partir de la V dinastía, sin duda bajo la influencia de la doctrina heliopolitana, los reyes insisten especialmente en su origen solar. Aun conservando los títulos antiguos, adoptan el título nuevo de «Hijo de Ra», es decir, hijo del (dios) Sol.

El cuento de Chéops y los Magos, relato cuya composición puede remontarse al Imperio Medio, nos presenta además bajo forma de leyenda la manera como habían venido a la existencia los reyes de la V dinastía. Estos príncipes, que estaban llamados a inaugurar una nueva estirpe real, habrían nacido de las obras del dios solar y de la mujer de un sacerdote de Ra, señor de Sajebu (localidad cercana a Heliópolis), y habrían venido al mun-

do gracias a la ayuda de diosas hábiles en el arte del parto, conducidas por el dios Jnum, el dios-alfarero.

A medida que las diosas obstétricas reciben a los trillizos, les dan un nombre que se inspira en las circunstancias particulares en que se produjo su nacimiento.

El tema que percibimos aquí bajo su forma popular más sencilla pronto tomará un singular desarrollo y dará materia a un guión mitológico, cuyo objeto es mostrar que el príncipe heredero ha nacido de la unión del dios solar, encarnado en el rey reinante, y de su esposa la reina, de modo que es realmente el hijo carnal de Ra. Podemos, sobre todo, fijar dos versiones de ese guión, que datan ambas de la XVIII dinastía, y en que los cuadros que representan sus episodios van acompañados de un texto bastante desarrollado que reproduce las palabras intercambiadas por los representantes de esta especie de drama sacro. Una de estas versiones, que se sitúa bajo el pórtico central del templo de Dayr al-Baḥarī, se refiere al nacimiento de la reina Hatshepsut; el otro, esculpido en uno de los recintos del templo de Luxor, ilustra la venida al mundo de Amenofis III; pero, a juzgar por un fragmento de inscripción de la XII dinastía, la composición del texto debe de remontarse al Imperio Medio.

A la aparición de la XVIII dinastía, la verdad es que no es el dios Ra quien desempeña el papel de procreador, sino Amón. Esta sustitución no tiene nada que deba asombrar, pues, como veremos, Amón había vuelto a tomar por su cuenta la mayor parte de los atributos y de las funciones del dios solar; entre otras, las de padre del rey. En la descripción que vamos a hacer, bastará, pues, reemplazar las menciones de Amón por las de Ra para restablecer el estado de cosas inicial. En la primera escena, Amón comunica al colegio divino su intención de engendrar un príncipe destinado a subir un día al trono.

Tot desempeña el papel de mensajero de las órdenes divinas e introduce a la reina en la cámara nupcial, donde la espera su divino esposo. En el curso de la entrevista teogámica, Amón hace conocer su designio a la reina y fija ya el nombre y el destino del príncipe que ha de nacer. Amón va en seguida a ver a Jnum, el dios-carnero, que tiene entre sus atribuciones modelar los cuerpos e infundirles la vida; insiste ante su colega para que dé a su retoño un cuerpo de belleza más que divina. El dios se pone inmedia-

tamente a la obra: sentado ante el torno de alfarero, configura el cuerpo del niño al mismo tiempo que su *ka* (es decir, su alma material, que, en apariencia, no es más que una réplica del cuerpo carnal). Al acercarse el momento del nacimiento, la reina, a la que el dios Tot viene a felicitar por la sublime misión que asume, es llevada por Jnum y por Hekat, la diosa de cabeza de rana que facilita los nacimientos, hacia la cámara de parto, donde no tarda en producirse el feliz acontecimiento.

La reina, sentada en un gran lecho de ceremonia, sostiene al niño con ademán afectuoso. En torno a ella se afanan diosas y genios, encargados de prodigarle cuidados y de asegurarle al mismo tiempo una protección de carácter mágico. A ese grupo se han unido Bes y Thueris, los protectores, por título, de las parturientas. Athor, la diosa madre por excelencia, hace entonces su entrada: toma al recién nacido en brazos y va a presentárselo a su padre Amón, que contempla con agrado al retoño, para el que augura un glorioso porvenir.

Luego el niño es trasladado a sus habitaciones, donde le espera su madre. En seguida se ve confiado, al mismo tiempo que las catorce hipóstasis de su *ka* (como quien dice, sus facultades personificadas), a los buenos cuidados de unas nodrizas que son las «Athor». No obstante, Amón continúa velando sobre los destinos de su hijo. En el curso de una nueva entrevista con Tot, a la que asisten el niño y su inseparable *ka*, le da nuevas instrucciones. Sin duda, con el dios de la escritura y de la ciencia, toma disposiciones para la educación y el porvenir de quien está llamado a ser el soberano de las Dos Tierras. En una escena final, en la que participan Anubis y Jnum, así como la diosa de los anales, parece que queda más precisado el destino del joven príncipe.

Se ve con este ejemplo de qué manera se llegaba a transponer al plano divino un acontecimiento determinado de la carrera real. Sin duda, el egipcio sabía que la venida al mundo de un rey estaba sometida a las mismas condiciones que la de cualquier otro niño; pero, consciente de la naturaleza sobrehumana del príncipe real y del destino sublime que le estaba prometido, se veía llevado a proyectar en una perspectiva mitológica los hechos cuya simple realidad no podía satisfacer su imaginación. En los otros mitos, se prestaba a menudo a los dioses un comportamiento inspirado en el comportamiento humano; aquí, al contrario, se hallaba placer presen-

tando un episodio determinante de la carrera real en un plano casi teológico.

El mito de la guerra de Horus contra los adversarios de Ra

Si sólo rara vez poseemos relatos continuados de los mitos y de las leyendas divinas es porque, sin duda, se transmitían oralmente, o porque se escribían sobre todo en rollos de papiro, guardados celosamente en las bibliotecas de los templos o los *scriptoria* que dependían de ellos. Sólo en épocas tardías se tomó a veces la iniciativa de grabar los textos de ese género en los muros de los templos para mejor asegurar su conservación y, sin duda también, para permitir a los adoradores instruirse sobre los altos hechos del dios local.

Se posee así un *naos*, procedente de un templo del Bajo Egipto (encontrado en El-Arish), cuyas paredes llevan el relato de los acontecimientos que habían marcado los reinos de los dioses Ṣū y Geb. Este texto presenta, entre otras cosas, las luchas de estos dioses contra Apophis y sus sostenedores, demorándose especialmente en los episodios que se desarrollan en la región en que se erguía el templo al que estaba destinado el *naos*.

Pero el ejemplo típico de relato mitológico nos lo ofrece un texto del templo ptolemaico de Edfú. En la faz interior del recinto que rodea el santuario se extiende el relato de las guerras que Horus Behdeti, el dios local, tuvo que hacer contra los adversarios del dios solar; este relato va ilustrado, de distancia en distancia, con bajorrelieves en los que se evocan los principales episodios de la lucha. El texto, que se extiende por toda la altura de la pared, cuenta por menudo, en el estilo redundante de que gustaban los letrados de ese tiempo, las peripecias de esa guerra divina. Para dar a ese texto la apariencia de un documento histórico, el redactor colocó su relato en un marco que podría servir para unos anales.

Se supone que los acontecimientos se desarrollaron en el año 363 del reino de Ra-Harajté. Mientras el dios-rey daba en su navío una vuelta de inspección por Nubia, se entera de que sus enemigos han levantado contra él el estandarte de la rebelión. El grupo de los conjurados comprende naturalmente a los sostenedores de Apophis, que intentan, de todas las maneras, oponerse a la acción de Ra, el dios-sol, que preside la buena marcha del universo.

Ra avisa en seguida a su hijo Horus Behdeti, es decir, Horus de Edfú, y le encarga que acabe con el enemigo. Horus logra una primera victoria en Nubia, lo que lleva ya a Ra al colmo de la alegría. Pero los confederados se repliegan a Egipto y Horus ha de perseguirles a sus refugios a todo lo largo del valle del Nilo. Horus tiene ahí ocasión de infligirles derrota tras derrota. Cada vez el enemigo reaparece bajo una forma diferente, sea la de Seth y de Apophis, o la de un ser monstruoso, como el hipopótamo o el cocodrilo. En todos los lugares por donde pasa, Horus realiza alguna proeza, que Tot comunica en seguida al dios Ra. Continúa su marcha triunfal hacia el Bajo Egipto, y acaba por rechazar a los conjurados más allá del mar Rojo, obligándoles a huir a Asia. Libre así Egipto de las fuerzas del mal, los dos dioses vuelven a su punto de partida en la barca solar; mientras que Ra-Harajté regresa a Nubia, Horus va a recobrar la posesión de su templo de Edfú.

Para el lector moderno, este relato, redactado siguiendo un cañamazo monótono y cargado de alusiones mitológicas, es de lectura bastante ardua; pero a los ojos del clero del templo, debía de presentar sin duda un interés seguro. Ante todo, ponía a la luz el papel que el dios de Edfú había desempeñado en la obra ordenadora y pacificadora del dios del universo y en su lucha contra las potencias del mal. Contenía también, bajo una forma muy estimada por los egipcios, la explicación de gran número de topónimos. En efecto, las menores intervenciones de Horus y de sus rivales sirven de pretexto a juegos de palabras que explican el nombre del lugar o del santuario junto a los cuales tenían lugar esas intervenciones. Esos retruécanos, a menudo muy aproximativos y traídos de forma poco natural, se siguen con tal frecuencia que hacen más bien fastidiosa la lectura del mito de Horus para quienes no comprendan las sutilezas de esas alusiones.

Finalmente, se entiende que el relato explica el origen de algunos emblemas que formaban parte de la temática sagrada, como el símbolo del disco alado. Ésa es una de las formas que el dios-halcón, «de plumaje abigarrado», toma varias veces en el curso de las expediciones; cuando, tras su victoria final, llega bajo este aspecto a Edfú, Ra decide que en adelante ese motivo será colocado, como imagen protectora y apotropaica, en todo lugar donde se detenga. Y ésa es la razón por la que en todos los templos de

Egipto el motivo del disco alado adorna la cornisa que corona las puertas. El fondo de este mito podría ser más antiguo que la versión suya que se nos ha conservado en Edfú. Se ha pensado ver en él una interpretación mitológica del tema de la victoria del rey sobre los pueblos bárbaros, estando aquí simbolizados los asiáticos por los genios typhonianos, enemigos del dios solar. En la versión ptolemaica, algunos han querido reconocer, incluso, una alusión velada a los sentimientos de xenofobia que tenían los egipcios hacia los persas y los griegos, que ocuparon sucesivamente su país: bajo esta fabulación mitológica, los egipcios dominados habrían dejado entender que sus dioses eran capaces de expulsar algún día a sus dominadores extranjeros.

Las aventuras de Horus y de Seth

Los relatos cuyo resumen se ha leído antes contenían ya ciertos episodios en que los dioses, aun los más eminentes, daban muestra de debilidades muy humanas y se encontraban mezclados en aventuras que no eran como para elevar su prestigio. Rasgos de este género, pues, formaban parte de los mitos más canónicos; con más razón debían hallarse en las leyendas divinas que se habían formado al margen de la mitología oficial.

Un papiro publicado en los años treinta del siglo xx por sir Alan Gardiner, el papiro Chester Beatty I, nos permite ahora afirmar que los egipcios cultivaban un género de narración que, tomando toda su materia en préstamo de la mitología ortodoxa, la explotaba del modo más desenvuelto, presentando a los dioses bajo una luz un tanto inesperada. Este cuento de finales del Imperio Nuevo, en el que la inspiración popular halla libre curso, presenta, con detalles muy picantes, las aventuras de Horus el bueno y Seth el malo, los dos dioses antagonistas que la mitología canónica ya nos ha dado a conocer.

Que se trata de un cuento popular parece ya probado por el empleo de la lengua vulgar del Imperio Nuevo, el neoegipcio, así como por el estilo: pero el carácter no canónico del relato se acentúa aún más con la mezcla continua de elementos tomados de los mitos oficiales y de episodios divertidos, e incluso burlones, que pertenecen al folclore. Notemos, por otra parte, que los especialistas han podido observar en esta obra temas mitológicos de origen bastante diverso, que se han soldado juntos de manera a veces ar-

bitraria, en detrimento de la claridad y de la lógica del relato. El resumen que se hallará aquí de él permitirá, en cierta medida, darse cuenta de ello.

Cuando Osiris abandonó este mundo terrestre para ir a reinar en el país de los bienaventurados, dos dioses reivindicaron el trono de Egipto; el primero, Seth, era el dios violento y pérfido que había asesinado a su hermano para hacerse con el poder; el otro, Horus, era el hijo póstumo de Osiris, al que Isis, su madre, había criado en un rincón apartado del delta, con la esperanza de que cuando fuera mayor vengase a su padre, reinando en su lugar.

Pero tocaba al tribunal de los dioses arreglar la diferencia entre los dos pretendientes. Este tribunal se designa aquí convencionalmente como la Ennéada, pero se compone en realidad de cierto número de dioses que sólo tienen escasa relación con la Ennéada de Heliópolis. Está presidido por el Señor Universal, forma divina que corresponde al mismo tiempo a Atum y a Ra-Harajté, los dioses que están en la base del sistema heliopolitano. En el momento en que empieza el relato, el proceso que pone en causa a Horus y a Seth lleva ya ochenta años prolongándose. Los dioses de la Ennéada, en su mayoría, están bien dispuestos hacia Horus y no vacilan en reconocer la validez de sus títulos; pero el Señor Universal, que en todo este cuento aparece como un ser necio y parcial, no se atreve a rendirse a la opinión de sus pares, por temor a atraerse la enemistad de Seth, cuya potencia teme, y que, por otra parte, es por título propio el defensor de la barca solar.

Por sugerencia de uno de sus miembros, el tribunal, que retrocede ante sus responsabilidades, decide pedir una consulta jurídica a Net, la diosa de Sais, cuya reputación de buen juicio es universalmente reconocida. En respuesta a la carta que le escribe Tot, el secretario de los dioses, Net responde dando su pleno apoyo a Horus, a la vez que propone al tribunal conceder una indemnización a Seth, en forma de dos diosas asiáticas, Anat y Astarté, que le serán dadas como esposas.

Los dioses expresan su acuerdo, pero el Señor Universal hace observar que Horus es todavía muy joven y muy débil para asumir una carga tan pesada como la realeza.

En ese momento, Baba, dios un tanto bribón que parece haberse aliado con Seth, tiene la desgraciada idea de lanzar un apóstrofe blasfemato-

rio al presidente del tribunal, lo que provoca un tumulto general en la asamblea. El Señor Universal, a quien estas palabras han herido vivamente, se retira deshecho, pero pronto le sacan del estado de postración en que se encuentra las bromas de la diosa Athor, que tienen el don de volver a ponerle de buen humor. Reanudada la sesión, reaparecen en escena Seth y Horus y defienden sus posiciones respectivas. Diversos dioses vienen también a apoyar la causa de Horus, y entonces Isis propone «poner esas palabras ante Atum, el príncipe poderoso de Heliópolis, y ante Jepri, que reside en su barca».

Esta intervención de la madre de Horus, cuyo alcance exacto se nos escapa, enfurece tanto a Seth que rehúsa seguir la discusión mientras Isis influya al tribunal de los dioses con su presencia y sus palabras insinuantes. El Señor Universal cede a las exigencias de Seth y declara que los debates continuarán en una isla bien protegida por su situación, donde no se dejará entrar a Isis: además, da instrucciones severas a Anti, el dios de los pasos, para que prohíba la entrada en la isla a la diosa, cuya presencia se juzga indeseable.

Pero la astuta Isis piensa en seguida un artificio que le permitirá superar la prohibición del Señor Universal: se disfraza de vieja y, tras discutir con Anti, obtiene de él, mediante la entrega de un anillo de oro, que la deje entrar en la isla. Entonces se transforma en una joven maravillosa y consigue atraer la atención de Seth, que, sin reconocerla, se deja captar por sus atractivos, e incluso le hace proposiciones galantes. Isis, aprovechando su ventaja, conduce la conversación con tal habilidad que lleva insidiosamente a Seth a reconocer que los derechos a la sucesión de un descendiente directo superan a los de cualquier otro pretendiente. Satisfecha de haber arrancado esta declaración al rival de su hijo, Isis echa a volar bajo la forma de un milano, burlándose de su ingenuo interlocutor.

Éste, al darse cuenta de la trampa en la que ha caído, corre a quejarse de la doblez de la diosa ante el Señor Universal, que no puede menos de reconocer que Seth se ha condenado a sí mismo.

En una sesión, convocada esta vez en la orilla occidental, el Señor Universal pone a la Ennéada al corriente de las declaraciones imprudentes de Seth, a las que se ha aludido, y atribuye la corona de Egipto a Horus, con la aquiescencia de los dioses.

Pero Seth no quiso dejar a Horus el beneficio de su victoria y le propuso una competición, en la que esperaba tomarse el desquite: se transformarían para ello en hipopótamos y se sumergirían a la vez en el agua, y el que se quedase más tiempo sumergido sería el vencedor. Así lo hicieron. Pero Isis, que asistía a la escena, sintió temor por su hijo. Para ayudarle quiso poner en desventaja a su adversario y le lanzó un arpón, que, por desgracia, en vez de alcanzar a Seth, fue a herir a Horus. Sólo al repetir la maniobra pudo alcanzar de lleno al dios Seth. Luego, en una de esas incoherencias de las que el relato da varios ejemplos, se dejó enternecer por las quejas del adversario herido y le libró del arpón que tenía en la espalda. Este gesto de piedad tuvo como efecto indignar a Horus, que, sin vacilar, cortó la cabeza a su madre y transportó su cuerpo, así mutilado, a la montaña, donde se transformó en una estatua de sílice.

El Señor Universal, muy enojado al enterarse, encargó a Seth que fuera a buscar a Horus y le trajera. Seth, en lugar de atenerse a las órdenes que había recibido, le arrancó a Horus los dos ojos, que se transformaron al momento en astro del día. Pero Athor, que había descubierto a Horus en el lamentable estado en que le había dejado su rival, le echó leche de gacela en las órbitas devolviéndole así la vista.

No obstante, Seth no abandonaba sus siniestros proyectos. Simulando una sincera reconciliación con su enemigo de ayer, le invitó a sellar con un banquete el olvido de las faltas pasadas; pero si actuaba así, era en realidad para aplicar contra él procedimientos infames. Horus, con ayuda de su madre, no tardó en vengarse de Seth haciéndole una jugada de la misma especie.

Durante la escena del tribunal que siguió, pudo cubrir a Seth de confusión ante la entera asamblea de los dioses.

Aunque los dioses confirmaron, con más convicción que nunca, su juicio a favor de Horus, Seth quiso lanzar un último desafío a su joven rival, proponiéndole una nueva competición. Los dos subirían en barcos de piedra, emprendiendo una carrera cuyo vencedor obtendría en premio el trono de Egipto. Horus, que adivinó la trampa, construyó, sin que lo supiera Seth, una barca de madera, que tuvo cuidado de disimular como barco de piedra. Naturalmente, su embarcación pudo sostenerse en el agua, mientras que la de Seth se hundió inmediatamente.

Seth, entonces, tomó otra vez su forma de hipopótamo y volcó la barca de su adversario. Sin embargo, Horus pudo alcanzar la orilla y corrió a quejarse ante Net de que la decisión que se había tomado y confirmado varias veces por los dioses quedaba sin efecto, al empeñarse Seth en no querer someterse a ella. Y, como si el tribunal todavía no estuviera suficientemente informado sobre los derechos respectivos de los dos demandantes, el Señor Universal hizo una consulta escrita a Osiris, el propio padre de Horus. En su respuesta, en tono indignado, Osiris declaró que no comprendía por qué se tardaba aún en investir a Horus de la realeza, si sus derechos eran incontestables, y dejó entender que, en su calidad de dios de la vegetación, estaba en condiciones de poder cortar los víveres a Egipto, y que, además, como dios de los difuntos podía enviar a la tierra emisarios de muerte que reprimieran la injusticia y la mentira. Esta carta produjo su efecto, pues los dioses, sintiéndose directamente aludidos por las palabras amenazadoras de Osiris, se apresuraron a emitir un veredicto que daba razón definitivamente a Horus. El Señor Universal hizo comparecer ante sí a Seth, cargado de cadenas, y le obligó a admitir los derechos exclusivos de Horus a la realeza. Entonces Horus fue solemnemente instalado en el trono de su padre, con gran alegría de Isis y con aclamaciones de la Ennéada. En cuanto a Seth, tuvo como consuelo poder aullar en el cielo como dios de las tempestades.

He aquí, resumido, el contenido de ese largo relato, algunos de cuyos episodios no desmerecerían en alguna historia divertida de Luciano.

Se ha querido ver, en esta producción de la época ramesida, un testimonio del debilitamiento del espíritu de fe en algunos estratos de la población. Pero apreciando así este cuento, que estaba hecho para divertir al público al que se dirigía, nos arriesgamos a dar un juicio subjetivo sobre el estado espiritual de una sociedad muy diferente de la nuestra y que no estaba inclinada a velar las desviaciones de conducta de los miembros de su panteón. G. Lefebvre hacía observar justamente que los egipcios, «al crear los dioses a su propia imagen, admitían que llevaran su propia vida mediocre, practicaran las mismas virtudes medias y tuvieran las mismas costumbres que la humanidad».

Las divinidades y los cultos populares

Las divinidades de las que hemos tratado hasta ahora pertenecen a la categoría de los «dioses mayores», que tenían un culto reconocido y cuyas imágenes aparecen bien visibles en los grandes templos. Pero, al margen de esos cultos oficiales, los egipcios admiran cierto número de cultos populares que se dirigen a divinidades de rango menos elevado, pero que, por eso mismo, eran más accesibles a las instancias de los simples mortales. En el espíritu de sus adoradores, estos dioses estaban dotados de un poder benéfico, algo a la manera de los santos populares. Verosímilmente, en todas las épocas han existido cultos de esta especie, pero bajo el Imperio Nuevo y en épocas siguientes tomaron un desarrollo sensible, según se evidencia por la abundancia de amuletos y de exvotos que los representan. Contentémonos con señalar aquí algunas de esas divinidades cuya popularidad fue tan grande entre todas las clases de la sociedad. El dios Bes, a quien se representa generalmente como un enano deforme, de rasgos en fea mueca y de tocado con plumas, tenía esencialmente como papel alejar los influjos peligrosos, con su aspecto espantoso o simplemente grotesco. Era el protector de las parturientas, se cuidaba de todo lo que tiene relación con el tocado y el sueño, y patrocinaba también la música y la danza. Numerosas son las figuritas que le muestran en las actitudes y los revestimientos más cómicos, subrayando así su carácter folclórico.

Se puede relacionar también con esta categoría de divinidades protectoras a la diosa Thueris, cuyo nombre significa «la Grande». Se representa como un hipopótamo hembra, de rollizas formas, que se yergue sobre sus miembros posteriores y se apoya en el emblema que simboliza la protección mágica. Esta diosa, cuyo papel apotropaico queda así en evidencia, se pensaba que ayudaba a las parturientas y presidía igualmente los cuidados del tocado. Se tiende a asimilarla a la diosa Athor en su papel de protectora de las mujeres y de las madres.

Citemos aún a la diosa-serpiente Renenutet (Thermutis), cuya principal función consiste en asegurar cosechas abundantes: a tal título la honraban especialmente los agricultores, que ponían su imagen en el lindero de los campos o en la entrada de los graneros. También es esa diosa quien, en el momento de nacer, fijaba el destino del niño, cuidando después de que se cumpliera.

Las personificaciones y los genios

El espíritu de los egipcios era por naturaleza propenso a dar concreción, bajo forma de divinidades y genios, a una serie de entidades y de conceptos que nosotros consideramos como puras abstracciones.

En el curso de nuestra exposición, ya nos hemos visto llevados a mencionar algunas de esas personificaciones divinas, como Maat, el orden fundamental del universo, Hu, la voluntad creadora, y Sia, la percepción.

Otros conceptos, como la magia, el poder, la vista y el oído, podían igualmente tomar cuerpo en formas sensibles, personificándose así.

Asimismo, toda entidad geográfica era susceptible de ser representada por algún genio, fuese el mar, los campos o cualquier elemento característico del paisaje.

En todo ese orden de ideas conviene citar especialmente a los genios que designamos como «Nilos». Estos genios, que se representaban como personajes mofletudos, portadores en el extremo del brazo de una bandeja de mimbre con productos alimenticios y recipientes, podían personificar tanto al río sustentador o a las dos partes de Egipto (Alto y Bajo Egipto), como a las provincias del país. Para precisar su sentido, bastaba colocarles en la cabeza, a modo de cimera, la planta o el emblema heráldico que les conviniera. En los templos se representa muy a menudo en los muros largos cortejos de esos Nilos, que van a llevar al dios local los productos de las diferentes circunscripciones del país.

Las divinidades extranjeras

Cuando los faraones de la XVIII dinastía llevaron las fronteras de su Imperio hasta los confines de Mesopotamia, los egipcios se vieron obligados a entrar en contacto cada vez más íntimo con las poblaciones indígenas. Incluso, conocieron las costumbres y creencias de los cananeos y los sirios, y aun adoptaron algunos dioses de su panteón. La propagación de los cultos asiáticos fue favorecida, además, por la introducción en Egipto de numerosos extranjeros, llevados como prisioneros o contratados como mercenarios por los faraones. En Egipto, los dioses cananeos no fueron objeto jamás de un

culto oficial, y se puede suponer que sus devotos se reclutaban principalmente entre las clases populares de la población. Sin embargo, es cierto que a partir del ambiente de la XVIII dinastía, cierto número de dioses asiáticos habían obtenido derecho de ciudadanía en Tebas y en Menfis.

No es raro ver mencionadas divinidades cananeas como Baal, Resheph, Astarté o Anat en los textos de la época; además, la popularidad de estos dioses está atestiguada por cierto número de estelas votivas o mágicas en que aparecen en su tipo exótico. Así es como Resheph, «Señor de vigor», se representa con un tocado semejante a la corona del Alto Egipto, pero que está adornada con una cabeza de gacela; en su calidad de dios guerrero, tiene en una mano la maza de armas y en la otra el escudo. Astarté era especialmente honrada en la zona de Menfis habitada por la colonia fenicia. Diosa de los combates, a menudo se la representaba a caballo y con armas. Eso no le impedía ser al mismo tiempo la diosa del amor y, a tal título, se confundía a veces con Athor, y aun con Isis.

Los hombres divinizados

En las épocas clásicas, la distinción entre la condición humana y la condición divina era tan netamente tajante que incluso el faraón sólo era designado como dios con ciertos matices que le diferenciaban de los dioses auténticos: como rey vivo, era la reencarnación del dios-rey Horus; como soberano difunto, se identificaba con el dios de los muertos, Osiris.

Sólo muy tardíamente se llegó a concebir el acceso de algunos personajes, particularmente célebres, a los honores divinos. Tal fue el caso de Imhotep (en griego Imuthés), el ministro del rey Zeser, de la III dinastía (hacia 2600 a. C.), cuyo recuerdo quedó con vivacidad en la memoria de los egipcios. Sabemos que Imhotep desempeñó efectivamente un papel importante junto al soberano en calidad de ministro de Obras Públicas. Pero, en el transcurso de las épocas, la imaginación popular rodeó a ese personaje histórico de una aureola de sabiduría y de ciencia médico-mágica, de tal suerte que en la época grecorromana se le elevó al rango de dios. Incluso se le construyeron santuarios, y los griegos le asimilaron a Asclepio, el dios de la medicina. Amenofis, el hijo de Hapu, que en vida fue el hom-

bre de confianza del rey Amenofis III (siglo XIV a. C.), tuvo un destino póstumo algo semejante y también fue honrado como un dios. Su nombre se encuentra, en compañía del de Imhotep, en varios templos de la Baja Época.

El sincretismo religioso

Se desprende de la exposición anterior que los mitos y los sistemas teológicos nunca se conservaron en su sencillez primitiva. Desde que los principados del Egipto predinástico se reunieron en un reino unitario, los diferentes centros de culto salieron de su aislamiento y sufrieron el influjo de los centros circundantes. Así se produjo el proceso que se llama «sincretismo religioso», es decir, la tendencia a asimilar unas a otras las divinidades que parecen presentar alguna afinidad entre sí, y a conciliar sistemas teológicos originalmente distintos. Por lo que toca a la mitología egipcia, el sincretismo hallaba su justificación en el hecho de que varios dioses tenían la misma apariencia o ejercían una actividad más o menos semejante. En un país sujeto a la autoridad de un mismo soberano, esta unificación tenía además la ventaja de establecer una cohesión, por lo demás muy relativa, en las concepciones mitológicas. La tendencia al sincretismo se manifiesta ya bajo el Imperio Antiguo, pero gana en intensidad a medida que se avanza en el tiempo.

El sincretismo se ejerce principalmente a favor de los dioses que representan las fuerzas de la naturaleza o las funciones principales de la vida. Por el hecho mismo de su universalidad, éstas han sido reconocidas desde la más remota antigüedad por los habitantes de todo el país bajo formas que, aun siendo muy diversas, se prestaban a aproximaciones. La amalgama se produce muy fácilmente entre los dioses de la fecundidad y de la vegetación, y entre las diosas madres. Así, la diosa Isis, que hemos visto figurar en el mito osiriano como madre de Horus, podrá ser asimilada sin choque con Athor, la diosa-vaca, con Nejabit, la diosa tutelar de El-Kab, y también con Mut, la diosa tebana, cuyo nombre, además, significa «la Madre».

Pero los dioses que quizá ejercen mayor fuerza de atracción son el dios solar Ra y el dios funerario Osiris. El dios-sol, por revestir más que ningún

otro el carácter de dios universal, muy pronto será asimilado a todos los dioses que, en su centro particular, pretendían la primacía. Ya en Heliópolis, hemos señalado el acercamiento realizado entre Ra y Atum, por un lado, y Ra y Horus-del-Horizonte, por otro. En virtud del mismo principio, el dios-cocodrilo del Fayum es llamado Sebek-Ra; el dios-halcón Monthu, con el nombre tebano Monthu-Ra; el dios-carnero Jnum de Elefantina, Jnum-Ra, y así sucesivamente. Por su parte, Osiris, una vez elevado al rango de dios de los muertos, atrae en su estela a una serie de dioses funerarios. En Abidos, había suplantado en cierto modo al dios Jenti-Imentiu, el «Jefe de los Occidentales»; en Menfis se combina más tarde con Sokaris, el antiguo dios de la necrópolis local.

Basta a veces que varias divinidades tengan la misma apariencia para que sus personalidades tiendan a confundirse. El ejemplo más llamativo nos lo ofrecen los dioses-halcones, casi todos susceptibles de convertirse en Horus. Asimismo, las diosas-vacas serán asimiladas a Athor. Acomodamientos como los que acabamos de describir convenían perfectamente al espíritu de los egipcios, para quienes la asociación de imágenes a veces actúa como vínculo lógico. Desde su punto de vista, se trataba simplemente de aspectos diferentes de las mismas realidades divinas.

Pero, de hecho, el sincretismo ha tenido como consecuencia la mezcla inextricable de concepciones mitológicas que no tenían nada en común. Pues, al mismo tiempo que los egipcios admitían la semejanza de dos personalidades divinas, se veían obligados a combinar, mejor o peor, los rasgos mitológicos propios de cada una de ellas. No es, pues, extraño que las leyendas divinas, y aun los sistemas teológicos, presenten a menudo un carácter heterogéneo e incoherente. Sólo con esfuerzo consiguen los egiptólogos desenredar su madeja, tratando de descubrir los diferentes elementos que han entrado en su composición.

La doctrina atoniana

Si el sincretismo no tuvo como resultado aclarar y racionalizar las creencias, al menos contribuyó a resaltar el papel preeminente de ciertos dioses, abriendo así el camino a una de las revoluciones religiosas más asombrosas

de las que haya sido escenario el antiguo Oriente; queremos hablar de la revolución atoniana, que se produjo en el siglo XIV a. C., bajo la inspiración y guía de Amenofis IV-Ajenatón.

A mediados de la XVIII dinastía se dibuja en el pensamiento religioso egipcio un fuerte movimiento a favor del culto solar. Nos han quedado de esa época una serie de himnos que, dedicados a veces a Amón, el dios del Imperio, se dirigen en realidad al dios solar Ra-Harajté, cuya obra creadora exaltan. En esas composiciones, en las que se manifiesta un profundo sentido de la naturaleza, las alusiones mitológicas ceden el lugar cada vez más a rasgos que se refieren a la acción providencial del dios-sol: nos lo muestran manifestando su solicitud por todos los seres que ha creado, y ejerciéndola muy particularmente respecto a los seres vivientes, hombres, animales y plantas, cuya conservación y bienestar asegura. Estas concepciones, que respondían tan bien a las aspiraciones de los contemporáneos, parecen haber creado el ambiente favorable a la eclosión de la nueva doctrina, a la que quedará unido el nombre de su fundador.

Sin duda, durante sus años de infancia, el futuro Amenofis IV ya fue seducido por ese ideal remozado del culto solar, más racional y más cercano al orden de la naturaleza que los sistemas mitológicos tradicionales. En todo caso, desde el comienzo de su reinado, Amenofis IV, aun sujetándose a las prescripciones de la religión y del protocolo tradicionales, mostró su predilección por el dios solar, bien se llamase éste aún Ra-Harajté, «Ra-Horus-del-Horizonte», o bien fuese designado con el nombre de Atón, nombre unido, en la terminología corriente, al disco solar propiamente dicho.

Durante varios años, el joven rey toleró los cultos establecidos, pero, a medida que la nueva doctrina se precisaba en su espíritu, se inclinó más su favor hacia el dios Atón, construyéndole incluso templos cerca de los santuarios de Amón y de otros dioses tebanos. Es fácil imaginar que Amenofis IV halló cierta oposición en los medios conservadores del alto clero de Amón: éstos veían amenazados el poder y el prestigio de su dios por el ascenso de ese dios en competencia, que pretendía la universalidad, y cuyos templos estaban colmados de beneficios, en detrimento de los antiguos santuarios. En circunstancias mal conocidas, Amenofis IV llegó finalmente a romper por completo con el clero tebano: hizo cerrar los templos de

Amón y se lanzó a la mutilación de imágenes e inscripciones en relación con el dios cuyo mismo recuerdo quería abolir.

Para consumar la ruptura con los cultos tradicionales, decidió trasladarse con su corte y sus adeptos a una ciudad nueva llamada a ser su capital al mismo tiempo que centro de culto de su dios. Esta ciudad, que él llamó el «Horizonte de Atón», y cuyas ruinas se han hallado en el lugar de Tell-el-Amarna, se desarrolló rápidamente, con sus templos solares, sus palacios y sus barrios residenciales. Allí fue donde el rey visionario, durante una docena de años, pudo vivir en la ilusión de que había instituido un orden nuevo bajo la égida del disco solar. Aunque sea revolucionaria por espíritu, la doctrina atoniana toma prestados algunos de sus elementos de la teología heliopolitana. El dios que está en su base es el dios-sol, al que se atribuyen los rasgos característicos del dios heliopolitano y al que se sigue dando durante algún tiempo el nombre de Ra-Harajté, aunque designándole normalmente como Atón, el disco. Pero la nueva doctrina representa una forma depurada y racionalizada del sistema en el que se ha inspirado. Rechazando el politeísmo con su abigarrada mitología, Amenofis IV no reconoce ya más que un solo dios, que se confunde con el disco solar. Atón es la fuente de toda luz y de toda vida, y recobra para sí las virtudes y cualidades que estaban personificadas bajo hipóstasis divinas: sobre todo, es el que detenta el *maat*, concepto bastante amplio, que implica a la vez el orden cósmico, la justicia y la verdad.

El dios Atón está representado bajo la forma de un disco, cuyos rayos, dirigidos a la Tierra en vasto abanico, terminan en manos abiertas, es decir, difundiendo los beneficios del dios sobre todas las criaturas.

Conforme a las concepciones que empezaban a abrirse paso bajo las generaciones precedentes, Atón llega a ser realmente el dios-providencia que asegura el bienestar a los egipcios, así como a los pueblos extranjeros, y los reúne en su amor. Por la irradiación de su luz, renueva diariamente el potencial de vida de todos los seres que se mueven sobre la tierra y conjuga su acción con la del Nilo para fecundar el suelo y asegurar así la subsistencia de los hombres, de los animales y del mundo vegetal.

Como se ve, se trata de una doctrina completamente impregnada del sentido de la naturaleza: el dios comunica directamente con sus criaturas sin mediación de ninguna forma mitológica. Un ideal como éste debía de

dar lugar a expansiones poéticas, semejantes a las que contienen esos admirables himnos en honor de Atón, algunos de los cuales se nos han conservado. Si esos himnos no han sido compuestos por el rey mismo, ciertamente están inspirados por él, y ponen a la luz los rasgos salientes de su doctrina.

Pues Ajenatón («El consagrado a Atón») se considera realmente como el confidente y el profeta de su dios. Al vivir en comunicación íntima con Atón, ha recibido de éste la revelación de un orden nuevo y el encargo de difundir sus preceptos entre los hombres. En las inscripciones de sus tumbas, los secuaces de Atón hacen alusión más de una vez a la enseñanza que el rey les había dispensado y de la que habían sacado gran provecho.

Pero esta doctrina sublime, fundada en el principio del monoteísmo, y que proclamaba el amor entre los hombres, no tuvo tiempo de echar raíces durante el reino relativamente corto del rey de quien procedía. Incluso cabe creer que no fuera aceptada sinceramente sino por un círculo muy restringido de adeptos ganados al ideal del rey, mientras que la masa de la población y, sobre todo, los medios tradicionalistas seguían secretamente unidos a las creencias ancestrales. Una vez que Ajenatón abandonó este mundo, los opositores levantaron la cabeza y, ante sus amenazas, los débiles sucesores del reformador fueron obligados a restablecer a Amón y los demás dioses proscritos y heridos en sus derechos. El usurpador Horemheb se puso a la cabeza de la contrarreforma, dedicándose a hacer desaparecer de todo Egipto los vestigios del culto de Atón, condenado ya a la execración.

Las antiguas creencias iban a recobrar vigor bajo las dinastías siguientes, aunque sufriendo, bajo la acción de nuevas corrientes de ideas, ciertas transformaciones. Pero, en conjunto, el panteón egipcio, tal como lo hemos conocido, se mantendrá en sus grandes líneas, y sus dioses continuarán recibiendo los homenajes de sus fieles hasta los primeros siglos de nuestra era. Los ptolomeos, en su deseo de reunir en un mismo ideal religioso a sus súbditos egipcios y sus súbditos griegos, intentaron difundir en sus estados el culto de Serapis, dios híbrido cuyo nombre parece derivar del de Osiris unido con el de Apis, el toro sagrado de Menfis. Sin duda, Serapis goza de cierta boga en los centros helenizados. Sin embargo, bajo la dinastía griega, como bajo la dominación romana, los egipcios, más unidos que nunca a sus tradiciones nacionales, edificarán todavía para sus dioses

templos fastuosos cuyos relieves e inscripciones constituyen una de las fuentes más importantes para la reconstitución de los mitos antiguos. La religión egipcia sólo iba a sucumbir bajo el empuje irresistible del cristianismo: hasta el alba del siglo VI, en algunos rincones apartados de Egipto, ciertas divinidades especialmente populares serán aún objeto del culto tradicional.

BIBLIOGRAFÍA

ANTHES, R., *Mythology in Ancient Egypt*, en S. N. Kramer, *Mythologies of the Ancient World* (Doubleday & Co.). Nueva York, 1961. [Hay trad. cast.: *Mitologías del mundo antiguo* (Plaza & Janés). Barcelona, 1965.]

BONNET, H., *Reallexikon der ägyptischen Religionsgeschichte* (De Gruyter). Berlín, 1952.

CERNY, J., *Ancient Egyptian Religion* (Hutchinson). Londres, 1952.

DESROCHES-NOBLECOURT, C., *Les Religions égyptiennes*, en *Histoire générale des religions* (pp. 205-331. Quillet). París, 1948.

DONADONI, S., *La religione dell' antico Egitto. Testi raccolti e tradotti* (Laterza). Bari, 1959.

DRIOTON, E., *La Religion égyptienne*, en *Histoire des religions*, publicada bajo la dirección de M. Brillant y R. Aigrain (t. III, pp. 7-147. Bloud et Gay). París, 1955.

DRIOTON, E., G. CONTENAU y J. DUCHESNE-GUILLEMIN, *Les Religions de l'Orient ancien* (Col. «Je sais-je crois», parte 14.ª Arthème Fayard). París, 1957. [Hay trad. cast.: *Las religiones del antiguo Oriente* (Casal i Vall). Andorra, 1958.]

ERMAN, A., *La Religion des Egyptiens*, trad. del alemán por H. Wild (Col. «Bibliothèque historique». Payot). París, 1937.

FRANKFORT, H., *Egyptian Religion. An Interpretation* (Columbia University Press). Nueva York, 1948.

—, *Kingship and the Gods* (The University of Chicago Press). Chicago, 1948. [Hay trad. cast.: *Reyes y dioses* (Alianza). Madrid, 1998.]

GWYN GRIFFITHS, G., *The Conflict of Horus and Seth from Egyptian and classical Sources. A Study in Ancient Mythology* (Col. «Liverpool Monographs in Archaeology and Oriental Studies». University Press). Liverpool, 1960.

JEQUIER, G., *Considérations sur les religions égyptiennes* (La Braconière). Neuchâtel, 1946.

JUNKER, H., *Die Geisteshaltung der Ägypter in der Frühzlit* (H. Bohlaus). Viena, 1961.

KEES, H., *Ägypten*, en A. Bertholet, *Religionsgeschichtliches Lesebuch* (2.ª ed., Cuaderno 10. Mohr). Tubinga, 1928.

—, *Der Götterglaube im alten Ägypten* (2.ª ed., Akademie-Verlag). Berlín, 1956.

MORENZ, S., *Ägyptische Religion* (Col. «Die Religionen der Menschkeit», 8. W. Kohlhammer). Stuttgart, 1960.

POSENER, G., S. SAUNERON y J. YOYOTTE, *Dictionnaire de la civilisation égyptienne* (Hazan). París, 1959.

PRITCHARD, J. B., *Ancient Near-Eastern Texts relating to the Old Testament*, textos egipcios traducidos por J. A. Wilson (University Press). Princeton, 1955.

—, *The Ancient Near-East in Pictures relating to the Old Testament* (University Press). Princeton, 1954.

ROEDER, G., *Mythen und Legenden um ägyptische Gottheiten und Pharaonen* (Col. «Die ägyptische Religion in Texten und Bildern», vol. II. Artemis-Verlag). Zurich-Stuttgart, 1960.

—, *Urkunden zur Religion des alten Ägypten* (Col. «Religiose Stimmen der Volker», n.º 1. Eugen Diederichs). Jena, 1923.

—, *Volksglaube im Pharaonenreich*. Stuttgart, 1952.

SAINTE-FARE GARNOT, J., *La Vie religieuse dans l'ancienne Égypte* (Col. «Mythes et Religions», 22. P.U.F.). París, 1948.

—, *Religions égyptiennes antiques. Bibliographie analytique (1939-1943)* (P.U.F.). París, 1952.

SAUNERON, S. y J. YOYOTTE, *La Naissance du monde selon l'Égypte ancienne*, en *La Naissance du monde* (pp. 17-91. Col. «Sources orientales», n.º 1. Éditions du Seuil). París, 1959.

SCHOTT, S., *Mythe und Mythenbildung im alten Ägypten* (Col. «Untersuchungen zur Geschichte und Altertumskunde Ägyptens», n.º 15. Hinrichs). Leipzig, 1945.

VANDIER, J., *La Religion égyptienne* (Col. «Mana», n.º 1. P.U.F.). París, 1944.

3

LA MITOLOGÍA EN SUMER, EN BABILONIA Y ENTRE LOS HITITAS

por

MAURICE VIEYRA

El área territorial a la que se extiende la presente exposición cubre la mayor parte del Oriente Próximo antiguo, desde Mesopotamia hasta Anatolia. Etnográficamente, se interesa por poblaciones tan diferentes, en cuanto a la lengua y a la raza, como los sumerios —primer grupo social y políticamente organizado que aparece en este horizonte geográfico—, como sus sucesores semitas, babilonios y asirios, como los hurritas, aún mal definidos, y como los hititas, indoeuropeos que se superponen a un fondo de población asiática. Cronológicamente, nuestro estudio, sujeto como está por su misma naturaleza a los hechos escritos, no puede empezar más que en el momento en que, por primera vez, captamos el mito reducido a la escritura. Aparte de algunas imprecisas alusiones que se hallan sobre todo en textos del príncipe de Lagash, Gudea, a comienzos de la III dinastía de Ur (digamos hacia 2050 antes de nuestra era), sólo en textos que datan de las dinastías babilonias de Isin y de Larsa (entre 1969 y 1732 a. C., aproximadamente), aparecen mitos y leyendas. Aunque es evidente que la mayor parte de ellos se remontan a un período ampliamente anterior, sin embargo, debe señalarse la evolución religiosa —y literaria—, así como las influencias que han podido ejercer ciertas concepciones que estos textos sumerios deben a los semitas, que, ciertamente, penetraron en Mesopotamia al menos tan pronto como los sumerios. Hablar, como se ha hecho, de primeros ejemplos de tal o cual mito fundándose en textos redactados en sumerio pero

que datan del comienzo del II milenio es, sin duda, simplificar excesivamente las cosas. Nos es imposible hoy día, por sernos conocidos solamente en redacciones tardías, saber lo que hay en esos mitos sumerios de efectivamente sumerio y lo que procede de una influencia semítica que pudo ejercerse tanto sobre la forma como sobre el fondo. Esta reserva era importante de formular.

SUMER

El mito en Sumer se atiene a los modelos de los arquetipos mitológicos que se hallan por todo el mundo, tanto en las civilizaciones que evolucionaron en el mismo plano temporal que Sumeria como en las culturas modernas llamadas primitivas. Se hallarán así en Sumer mitos cosmológicos y mitos de origen que, como pasa siempre con los mitos, serán aquí a la vez una reflexión sobre el cosmos que explican y una justificación de la naturaleza particular de la sociedad de que emanan. El mito, que dice el tránsito desde el estado de cosas primigenio hasta un orden cósmico, explica esa evolución en términos que, naturalmente, reflejan las condiciones naturales, materiales y sociales propias de Sumer. Esta mitología, subjetiva, no debe hacernos olvidar que representa un estadio de la reflexión humana que, sin duda, es el más antiguo que conocemos. El mito, aquí, se capta en sus orígenes más antiguos, al mismo tiempo que se captan los comienzos de una sociedad humana. Las sociedades primitivas o tradicionales de nuestros días, en que el mito tiene aún curso, y para las cuales es el enunciado de realidades sacras, no nos entregan más que mitos que, por más que se haga y se piense, no son sino el remate de una evolución varias veces milenaria. Sumer, por su misma anterioridad, constituye, pues, una de las fuentes más importantes para el estudio del mito.

Los grandes temas

Son los que se encuentran también testimoniados en otras civilizaciones: mitos cosmogónicos que implican el caos o el vacío preexistente a la crea-

ción, dicen la separación de los elementos confundidos hasta el momento en que la energía divina, puesta en obra, hace desprenderse y da su identidad propia a esos elementos diversos; finalmente, mitos de origen que dicen por qué y cómo es lo que es el fenómeno, se trate de la creación del hombre, de la institución de la realeza, del nacimiento de las plantas o de la organización de las actividades humanas.

Los elementos que utiliza la mitología sumeria son los datos permanentes de la cultura sumeria, terrenal y familiar. El mito sumerio tratará así de decir la organización del cosmos proyectando la experiencia humana y social de Sumer al plano divino. El mito y las formas que toma están en función de la sociedad de que emana. Repite una creación en función de la experiencia humana. Así, Sumer pondrá en juego, en el plano de la cosmología, esos mismos elementos que están en la base de la sociedad sumeria: lo móvil opuesto a lo quieto; lo estable, a lo inestable; las aguas dulces, a las amargas. La mitología sumeria se explica así por la naturaleza del suelo en que ha crecido esa civilización: en un paisaje primordial, húmedo aún de las aguas del diluvio, sobre los fangos arrastrados por los grandes ríos salvajes, en un paisaje lacustre en que la tierra avanza lentamente sobre el mar que le lanza asaltos repetidos, allí se ha instalado el hombre. De su lucha contra esos elementos se ve sobradamente el reflejo en esos mitos cosmológicos que marcan que la primera tarea de los dioses en la tierra fue dar «su justa dirección a los canales y zanjas» y «establecer las orillas del Tigris y el Éufrates». El elemento líquido, sobre el que se fundan dos conceptos opuestos —el agua dulce y el agua amarga—, estará así en la base de las concepciones cosmológicas sumerias.

Mientras que los mitos sumerios ignoran deliberadamente todos los mitos relativos al descubrimiento y uso de los metales, dirán los orígenes divinos del mundo vegetal. Finalmente, el panteón sumerio se organiza también sobre el modelo de las familias humanas reunidas en un grupo social, grupo divino que reproduce la organización de la sociedad urbana sumeria, en que el líder no puede tomar decisión sino en función de la opinión de los notables o de la asamblea de los guerreros. Esta asamblea de iguales, que tiene tan gran papel en la sociedad mesopotámica, no lo tiene menos importante en el cielo, donde son los dioses reunidos quienes deciden de común acuerdo.

El mito se integra en el ritual, que, por actos simbólicos, reproduce sus fases sucesivas. Actualiza el rito. Por eso, en Mesopotamia como en otras partes, hallará lugar en esos rituales solemnes, como la fiesta del Año Nuevo babilónico, en el curso de la cual —porque aquí el rito trata de asegurar la renovación de la naturaleza, volver al origen de las cosas, asegurar la perennidad del orden cósmico— se recita el *Poema de la Creación*, que explica la obra de los dioses en los tiempos primigenios. Pero el mito asegurará igualmente las tareas humanas, integrándolas en la obra cósmica. Habrá mitos, pues, formando parte de rituales tan diversos como el de la construcción de templos, los que presiden los nacimientos, los de las prácticas médicas. Y eso que hace participar de lo divino, la obra de los hombres, eso que la vincula a la de los dioses por mediación del mito, se halla tanto en Sumer como en Babilonia, tanto entre los hititas como entre los hurritas.

Ni en Sumer, ni, *ipso facto*, en Babilonia ni en Asiria, hay teología ni canon de las escrituras. Las concepciones permanecen fluidas. Aquí, son los dioses quienes «construyen», quienes «hacen» el cielo y la tierra y el *apsu*, el abismo primordial. Según otras escuelas, cielo, tierra y *apsu* aparecen como elementos preexistentes. Sería vano intentar conciliar las diversas visiones con que se satisficieron los mesopotamios.

Se encuentran aquí pocos elementos que se dejen comparar inmediatamente a esos grandes temas mitológicos que se hallan por todo el mundo. Hay dos que, sin embargo, permiten acercar el pensamiento sumerio y babilónico a ciertas concepciones mundiales: el del árbol cósmico y el del monstruo primigenio, vencido por el demiurgo y cuyo cuerpo despedazado formará el cielo y la tierra.

El árbol cósmico

Tema esencial de numerosas cosmogonías antiguas y primigenias, ese árbol, que une el mundo de abajo con el mundo divino de los cielos, sin duda ha desempeñado un papel en las más antiguas concepciones míticas sumerias, pero muy pronto parece que, al menos bajo este aspecto, desaparece completamente de la mitología sumeria.

A él se hace alusión en esos grandes textos fundacionales del príncipe de Lagash, Gudea, textos que celebran la erección del templo del dios local, Ningirsu, y en algunos himnos de la época neosumeria que datan de la

dinastía de Isin (1969-1732). En uno de esos textos, Gudea habla del templo de Ningirsu, que, «como el árbol *gishgana* del *apsu* [el abismo primordial], se yergue por encima de todo el país». Aquí se trata de ese arquetipo mitológico del árbol, o del poste, que une el mundo de abajo con el mundo de arriba. Si el mismo templo es aquí el símbolo del árbol cósmico, a la puerta del templo se yergue otro símbolo, una estaca o un mástil «que alcanza hasta los cielos». Una vez más, se trata del árbol cósmico. El rey de Isin, Ishme-Dagan, llamará al templo de Lagash «el gran mástil del país de Sumer». Aquí se halla, pues, uno de los altos lugares de la religión sumeria, aquel en el que se yergue, bajo la forma simbólica de un templo, o bajo la más material de una estaca o de un mástil, el árbol cósmico de Sumer.

La expresión y el símbolo desaparecerán, pero, hasta el fin de la civilización sumeria, permanecerá la idea de una concepción mitológica que coloque en un lugar sagrado de Sumer ese vínculo entre el cielo y la tierra.

En Nippur, la ciudad santa de Sumer, donde reside Enlil, el gran dios del país, la torre de pisos, símbolo cósmico, se llamará Dur-an-ki, «vínculo del cielo y la tierra», expresión en la que se halla esta concepción del vínculo-poste, árbol o templo, que hace comunicar el mundo de aquí abajo con el dominio de los dioses.

Sumer organiza su panteón alrededor de tres divinidades: An, el dios-cielo, Enlil, el señor-viento, y una diosa, Nin-hur-sag, «la señora de la montaña», conocida bajo diversos nombres. Pero las relaciones entre estas tres divinidades están mal definidas. A su lado, un dios, que parece algo así como un intruso, Enki (¿«señor-tierra»?). El cosmos está repartido entre ellos: a An, el cielo; a Enlil, la atmósfera y la tierra; a Enki, considerado a veces como el hijo de Enlil y llamado también un «pequeño Enlil», las aguas dulces del *apsu*; Nin-hur-sag será el prototipo de la diosa madre y aparecerá, según las tradiciones, con los nombres de Nintu, Nin-mah o Aruru.

Sobre sus respectivos papeles, las tradiciones difieren y no pueden conciliarse fácilmente. Sumer, al parecer, en los textos míticos que nos han llegado, no pretende proceder en un orden lógico ni aun cronológico. Solamente de alusiones dispersas aquí y allá se puede intentar sacar ciertas conclusiones. Si no concuerdan siempre es probablemente porque representan las tradiciones diversas que tenían curso en diferentes centros religiosos.

Mar, tierra y cielos

Una diosa, Nammu, cuyo nombre se escribe con el ideograma utilizado para designar el mar, está dada, en una lista de divinidades sumerias, como «la madre que nos da nacimiento en el cielo y en la tierra». En otro lugar se la llama «madre de todos los dioses» y, más específicamente, «madre de Enki», ese dios que organizará el mundo de los hombres. Este origen del cosmos a partir de una extensión de agua, concepción que concuerda con una concepción bíblica, hallará eco en el mito babilónico de la creación, en que es el mar, personificado por la diosa Tiamat, quien será vencido por el demiurgo, formando su cuerpo el cielo y la tierra. Pero en Sumer, al parecer, se trata de una concepción completamente diferente en que la creación del mundo se hace por emanaciones sucesivas o conocimientos: del mar primordial nacen la tierra y los cielos.

Estos dos elementos —tierra y cielo—, que ciertos textos llaman justamente, en recuerdo de la manera como se formaron, «los dos gemelos», están todavía unidos y se interpenetran: concepción que vuelve a hallarse en Egipto, notablemente. Un dios intervendrá para separarles: Enlil, cuyo nombre se explica entonces: «señor-viento», porque es el viento el que se inserta entre cielo y tierra.

En el poema que relata cómo fue creada la azada, el útil agrícola por excelencia, el siguiente pasaje hace alusión a la separación de los elementos en un contexto que muestra suficientemente que este acto no es más que el primero de una serie de actos divinos que, sucesivamente, darán su forma definitiva al mundo:

El señor [Enlil] decidido a producir lo que era útil,
el señor cuyas decisiones son inmutables,
Enlil, que hace germinar de la tierra la simiente del país,
imaginó separar el cielo de la tierra,
imaginó separar la tierra del cielo [...]

Otro poema ve en esta separación la obra de dos divinidades, An y Enlil:

Cuando el cielo estuvo separado de la tierra,
cuando la tierra estuvo separada del cielo,

cuando estuvo determinado el nombre del hombre,
cuando An se hubo llevado el cielo,
cuando Enlil se hubo llevado la tierra [...]

Una tercera tradición da cuenta de la separación de los elementos primordiales, sin precisar la identidad del demiurgo. Quizá aquí no era necesario hacerlo, pero no nos está prohibido pensar en una separación natural, una vez cumplidas las épocas precedentes, de los elementos confundidos de que entonces iba a salir el cosmos. Esta tradición está atestiguada en la introducción al *Himno al algarrobo*, que relata la llegada del dios Enki a Sumer:

Cuando el cielo estuvo alejado de la tierra,
cuando la tierra estuvo separada del cielo,
cuando fue sembrada la humanidad (?),
cuando el dios An hubo instalado el cielo,
cuando hubo instalado la tierra,
y la diosa Ereškigal hubo recibido en suerte el «Infierno» [...]

Siguen el relato de la llegada de Enki y la historia del algarrobo, árbol primordial, solo y único, que crecía en las orillas del Éufrates. Tradición que sale al encuentro de aquellas a las que hemos aludido hasta aquí. División tripartita del cosmos: a An el cielo, a Enlil la tierra, a Ereškigal la «tierra sin regreso». Mito aislado, cuyo esquema no hallará eco en ningún otro lugar.

Todo, aquí, en esta teología desordenada, se mezcla y se encabalga. En vano se buscará orden en ella. Las etapas de las creaciones variarán según las tradiciones. Sin embargo, se puede fijar como hecho primero la separación del cielo y de la tierra. Sobre lo que viene después, los mitos, probablemente según las escuelas de que han salido, acusan vacilaciones, tal como lo testimonian los textos que vamos a citar.

El mito del paraíso

Un largo texto, conocido bajo el nombre de *Mito del paraíso* o *Mito de Dilmun*, por el nombre del país casi mítico donde se desarrollan los acontecimientos que narra, habla del tiempo en que el dios Enki y su mujer, «la

virgen pura», formaban la «pareja única», dormida en el mundo virginal y claro de Dilmun. Ése es el país en el que todavía no existe nada más que la pareja primigenia adormecida.

Se trata del país donde todavía no ha aparecido la vida:

En Dilmun, ningún cuervo grazna,
el pájaro ittidu *no lanza su grito de pájaro* ittidu,
el león no mata,
el lobo no se lleva al cordero,
el perro salvaje, devorador de los corderos, no está [...]
el ojo enfermo no dice: «Me duele el ojo»,
la cabeza enferma no dice: «Me duele la cabeza»,
la vieja no dice: «Soy una vieja»,
el viejo no dice: «Soy un viejo» [...]

Sin duda hay que comprender este largo pasaje, que hemos abreviado, como queriendo insistir en el hecho de que todavía no existe en Dilmun nada de lo que constituye el mundo que conocen los hombres. Dilmun es el país mítico donde nacerá la vida que suscitarán el dios Enki y la «virgen», su esposa. Hasta ahí, no existe nada, ni aun el agua. Es «la virgen» quien pedirá al dios que haga existir las aguas vivificantes:

Enki respondió a Ninsikilla , «su hija»:
«Que el dios Sol, "en un día [...]"
»Que de la boca de donde sale el agua de la tierra,
»haga subir las dulces aguas de la tierra [...]».

Así hará el Sol. Dilmun tendrá el agua que le permitirá «beber aguas de abundancia»:

Su pozo de agua amarga se ha hecho pozo de agua dulce,
sus campos y sus granjas producen el grano,
su ciudad se ha hecho el sitio de cuentas del país [...]

El matrimonio divino

El episodio siguiente cuenta la unión divina y el nacimiento de las divinidades, episodio precedido por un acto de creación solitaria en que el dios

Enki, en presencia de «la señora del país», Nintu, nombre que asume «la virgen» en el momento de la concepción, fertiliza con su simiente las tierras pantanosas. Luego se une a su esposa, que toma el nombre de Nin-hur-sag cuando va a parir.

El primer hijo de la pareja divina será la diosa Ninmu, con la cual Enki tendrá luego otra hija, la diosa Nin-kur-ra, con la cual, a su vez, tendrá a la diosa Uttu. Esas uniones proseguirían si Nin-hur-sag no se interpusiera aconsejando a Uttu no aceptar las proposiciones del dios sino después de haber recibido de él regalos de boda: «cohombros, manzanas y uvas». Enki se los procurará y los ofrecerá a Uttu, que ya no tendrá razones para rechazar las proposiciones del dios. Sin embargo, esta unión no terminará en absoluto como las precedentes. Nin-hur-sag utiliza, al parecer, la simiente de Enki para crear ocho plantas diferentes, que Enki observará creciendo en el pantano. Se acerca a ellas y se las come. Nin-hur-sag maldice a Enki y desaparece. La desaparición de la diosa sume en la consternación a la asamblea de los grandes dioses, los Anunnaki. El zorro ofrece a Enlil traerle a Nin-hur-sag si se le augura una recompensa, lo que le concede Enlil:

Si traes a Nin-hur-sag ante mí,
a mi ciudad [Nippur], yo plantaré para ti árboles y campos,
y se dirá allí tu nombre con elogio.

Desgraciadamente, una laguna interrumpe la continuación de los acontecimientos, pero luego se ve a Nin-hur-sag apresurarse a ir junto a Enki, agonizante, al que se dirige en estos términos:

Hermano mío, ¿dónde te duele? [...]

El dios nombrará sucesivamente ocho partes de su cuerpo, y la diosa, arrepentida, le responderá que para curarle ha dado a luz tal y tal divinidad. Finalmente, Enki decreta la suerte de los nuevos dioses, el último de los cuales, En-shag, será la divinidad tutelar de Dilmun.

Este mito se integra mal con las concepciones de las que ya se ha hablado. Sin duda tiene como fin esencial glorificar a Enki —que muchos indi-

cios parecen designar como una divinidad extranjera a Sumer propiamente dicho—, y, como otros varios mitos pertenecientes al mismo ciclo, el mito de Dilmun trata de hacer de Enki el ordenador del mundo, el que pone en su sitio las instituciones divinas y humanas, asegura el orden universal y regula las actividades sobre la tierra, desde el riego hasta el laboreo, desde el tejido hasta la ganadería, conceptos de cultura que los sumerios englobaban bajo el nombre de «me» y que son los símbolos realmente tangibles de la civilización, a él confiados por los dioses.

El *Mito de Dilmun* trata de ofrecer una explicación racional de la vegetación a partir de la fecundación de la tierra por las aguas dulces. La tierra es Nintu o Nin-hur-sag. Las aguas dulces son Enki. El agua que sube de los abismos con las crecidas y reflujos de los ríos impregna la tierra, que va a dar nacimiento a las plantas, al *principio* vegetal simbolizado por el nacimiento de la diosa Nin-mu, «la señora que hace crecer»; luego vendrá (menciona una variante del texto) Nin-sig, «la señora que hace verdear», etc. Después las plantas, sin duda nacidas sin que él lo supiera, de la semilla de Enki derramada en tierra por Nin-hur-sag, y finalmente las plantas que creará la diosa para cuidar a Enki, plantas cuyos nombres, por medio de juegos de palabras intraducibles, evocan la parte enferma del cuerpo del dios.

Mito agrario, pues, cuyos acontecimientos relatados no se sabe en qué momento de la historia se desarrollan. Enlil está presente, sentado en medio de los demás dioses. Pero ni él ni los Anunnaki desempeñan papel directo en el mito. Sin duda estamos aquí en el tiempo en que, habiendo sido creado el mundo, los dioses delegaron en Enki y en su esposa el cuidado de organizarlo antes que los hombres encontraran su lugar en él.

Conviene notar aquí que el mito sumerio no se desprende de la geografía histórica de Sumer. ¿Estimaron los sumerios que, en todo tiempo, desde la aparición de los dioses sobre la tierra, habían existido las ciudades históricas de Sumer? Dilmun y su ciudad existen antes de la aparición de los hombres. Los dioses la pueblan y Dilmun (como Nippur, donde se desarrolla un mito que pone en escena a Enlil y Ninlil y que dice por qué y cómo nacieron ciertas divinidades infernales) tiene de modo natural una existencia perfectamente real. Eso ¿no sugiere que ya existían ciudades importantes en la Baja Mesopotamia cuando llegaron los sumerios, lo que ex-

plicaría entonces por qué muchos nombres de lugares en el país de Sumer no se relacionan con el lenguaje sumerio?

El diluvio

Esta geografía mítica reaparece en el mito sumerio del diluvio, cuya introducción, aunque fragmentaria, presenta, en un contexto bastante oscuro, los orígenes de la humanidad, de la realeza y la fundación de las cinco ciudades reales antediluvianas. Falta el comienzo de la introducción, y el texto empieza en el momento en que una divinidad habla aludiendo a los tiempos primigenios:

> *Después que An, Enlil, Enki y Nin-hur-sag*
> *hubieron creado las «gentes-de-cabeza-negra» [la humanidad],*
> *y la vegetación (?) hubo crecido sobre la tierra,*
> *y estuvieron creados los animales, los cuadrúpedos de la estepa [...]*

Nueva tradición pues, aquí, en que se ve a la diosa madre, Nin-hur-sag, ayudada por la gran tríada masculina, An, Enlil y Enki, crear en primer lugar a los hombres, luego la vegetación y por fin los animales.

El mito enuncia después, como lo hará en términos muy semejantes la lista sumeria de las dinastías reales, los orígenes de la realeza, cuyos símbolos han descendido del cielo a la tierra, y la fundación de las cinco ciudades primigenias en que estuvo ante todo esa realeza: Eridu, Badtibira, Larak, Sippar y Shuruppak. Tras una larga laguna, viene a intercalarse el relato sumerio del diluvio: «Destruir a la humanidad, tal es la decisión, la *palabra* de la asamblea de los dioses», decisión sobre cuyas razones no nos informa el texto. Un dios advertirá al rey de Shuruppak, Zi-u-sudra, de lo que traman los dioses contra la humanidad. El Noé sumerio construirá el arca en que podrá preservar la «simiente de la humanidad», durante los siete días y las siete noches que dure el diluvio que aniquilará a los hombres. Zi-u-sudra participará de la vida divina y los dioses le asignarán como residencia ese país casi mítico de Dilmun, esa tierra primigenia, «el lugar donde se levanta el sol».

La epopeya babilónica de Gilgamesh, que volverá a tomar, modificándolo apenas, el relato sumerio del diluvio, hará residir al héroe «a lo lejos,

en la desembocadura de los ríos», que son sin duda el Tigris y el Éufrates, a oriente de Mesopotamia, allí donde Thule sumeria se distingue Dilmun, la tierra virgen y pura.

Por qué el hombre

Al igual que el Antiguo Testamento dice que Dios colocó al hombre en el Jardín del Edén para cultivarlo y trabajarlo, también Sumer, en la aurora de los tiempos, señalará las tareas que incumben a la humanidad, su destino laborioso, y dirá que los hombres fueron creados por los dioses para servirles. La creación del hombre parece así necesaria, en el sentido de que los dioses suscitan a ese nuevo ser para descargarles de los trabajos que habían debido hacer ellos mismos hasta entonces, y, más aún, para hacer que los dioses pudieran, al fin, gozar plenamente de esa vida eterna que les distingue de los humanos.

Todo ello se desprende del mito conocido con el nombre de *Mito del ganado y del grano*, donde se hace alusión al tiempo en que los Anunnaki no podían saciar su sed ni su hambre porque todavía no se había creado la humanidad para ocuparse de ellos. Nos traslada al tiempo en que, habiendo creado el dios An a los Anunnaki «sobre la montaña del cielo y de la tierra», todavía no había nada posible en el mundo, porque aún no habían sido creadas las divinidades funcionales.

> Porque el nombre de Ashnan [la diosa del grano] no había nacido, no había sido formado, porque Uttu [la diosa del tejido] no había sido formada, no había cabras ni ovejas.
>
> Porque los nombres de Ashnan y de Lahar [el dios del ganado] [...] no eran conocidos, no existía el grano.

Este mito, en el que aparece de manera llamativa esta concepción sumeria, que adoptará Babilonia, del valor total del «nombre», cuyo enunciado equivale en sí a un acto de creación, se relaciona con las concepciones reflejadas por el mito de Dilmun, el cual también repite cómo nacieron y por qué las divinidades de las plantas y las divinidades funcionales. Porque estas divinidades no existían todavía, los Anunnaki, «como la humanidad en el momento de la creación, ignoraban el pan para alimentarse, ignoraban

los vestidos para vestirse, comían las plantas con la boca como los corderos, bebían el agua de las zanjas»... Se vuelve a hallar aquí el recuerdo, sin duda conservado con vivacidad entre los sumerios, de los miserables y difíciles comienzos de la humanidad, lejano eco de Lucrecio que sale de la noche de los tiempos.

Los dioses, pues, crearán a Ashnan y a Lahar: el trigo y el ganado crecerán, pero «los dioses seguirán sin saciar», alusión misteriosa a una organización aún incompleta del cosmos: «Para que se ocupara de sus santas ganaderías, el hombre recibió entonces el soplo de vida».

Desde entonces, todo está en su sitio en ese cosmos que han sacado del caos, no por un acto gratuito, sino por pura necesidad. El mundo que crean los dioses de Sumer lo crean para su solo beneficio. Los hombres que ponen en la tierra no tendrán más razón de ser que trabajar el suelo para mayor gloria de los dioses y, sobre todo, para cubrir sus necesidades y descargarles de las tareas ingratas que habían tenido que asumir ellos mismos en el alba de los tiempos.

Este mundo semítico que, políticamente, muestra una diferencia considerable con el mundo sumerio, parece así depender extrañamente de él, en lo que respecta a la especulación religiosa. Se tiene la sensación de que los semitas adoptaron en bloque las ideas sumerias y que contribuyeron muy poco, en ese dominio, al desarrollo del pensamiento religioso, casi con una sola excepción, que representa a la vez un esfuerzo notable de adaptación, de integración de temas cosmológicos que pertenecen en común a los semitas occidentales, con conceptos de origen sumerio, y, finalmente, de afirmación política y religiosa: es el poema babilónico de la creación.

En otro orden de ideas, al que se ha aludido ya, el mito, en la religión semítica de Babilonia, se integra mucho más estrechamente con el rito que en el pensamiento sumerio. En efecto, si el *Poema de la Creación* forma parte, como debe, del ritual de la fiesta de Año Nuevo en Babilonia, no hay, por así decirlo, un solo mito «semítico» —sea o no de origen sumerio— que no se integre también en un ritual específico. El hecho es importante y merece ser conservado en la memoria.

BABILONIA

Las dinastías semíticas de Isin y de Larsa ponen fin a la hegemonía política de los sumerios en la Baja Babilonia, hegemonía que, por última vez, había afirmado brillantemente la III dinastía de Ur, desaparecida hacia 1955 antes de nuestra era.

Como se ha visto, los trastornos políticos no provocan, en el dominio de la religión, ninguna revolución, puesto que son precisamente los escribas y sacerdotes de Isin y de Larsa —que quizá fueron auténticos sumerios— los que copiaron y nos transmitieron así la literatura sumeria.

En los mitos babilónicos que, poco a poco, reemplazan a los antiguos mitos sumerios, la parte que corresponde al fondo religioso semítico es casi imposible de determinar. Cuando aparece un mito desconocido de Sumer, nada nos asegura que no se trate simplemente de la traducción o adaptación de un tema sumerio aún ignorado. Se sabe hoy que leyendas sumerias relataron, antes de que los semitas los convirtiesen en vasto poema épico, los episodios de la vida legendaria de Gilgamesh, lo mismo que se sabe que el relato babilónico del diluvio no es más que la adaptación de una tradición histórica de los orígenes de Sumer. Y así pasa con numerosas obras literarias. Una extremada prudencia, pues, se impone aquí. Por otra parte, ciertos mitos babilónicos son claramente adaptaciones, si no simples traducciones, de mitos sumerios.

El «Poema de la Creación»

Este largo poema, en siete tablillas, que los babilonios llamaban (por sus primeras palabras, según una costumbre literaria pansemítica), *Enuma elish* («Cuando arriba»), nos ha llegado más o menos completo en copias que no se remontan más allá del siglo IX antes de nuestra era y llegan hasta el II. Estos textos provienen de la mayor parte de los grandes centros religiosos de Mesopotamia, tanto de Asiria como de Babilonia, Asur, Nínive, Sippar, Kish y, quizá, Babilonia (algunas copias están hechas sobre textos de Babilonia y de Nippur). El lugar que ocupa el poema en el pensamiento religioso babilónico se deduce de esta simple observación. Está

escrito en una lengua particular, una forma dialectal del babilonio. Este hecho y otros indicios invitan a poner su fecha de redacción primitiva en la época de la I dinastía de Babilonia, entre los siglos XIX y XVII antes de nuestra era, sin que sea posible precisar más.

Tanto como un documento religioso, el *Poema de la Creación* babilonio es un documento político cuya razón de ser se explica por los orígenes y el éxito político de la I dinastía de Babilonia. Ésta, hasta el día en que el fundador de la dinastía se apodera de ella, no es más que un ínfimo pueblecillo cuyo dios local, bajo el impulso de reyes enérgicos, el más famoso de los cuales es Hammurabi, llega a ser el centro de un vasto imperio centralizado que reagrupa bajo su égida esos principados, algunos de los cuales poseían santuarios renombrados, y entre los que había estado fragmentada hasta entonces la Baja Mesopotamia. A la doctrina imperial, que toma forma, debía responder una doctrina religiosa que efectuase en el dominio espiritual la misma revolución que los soberanos de Babilonia habían hecho en el campo temporal. El *Poema de la Creación* tendrá, pues, por tema esencial la glorificación del dios de Babilonia, que, al menos teóricamente, llega a ser el jefe del panteón babilónico.

Ciertamente, se mantienen los antiguos cultos: Nippur seguirá siendo el centro del culto de Enlil; Ur, el de Sin, el dios-luna; Uruk, el del dios del cielo, Anu. Pero, para Babilonia, desde entonces «ciudad de realeza», el dios local llega a ser, en la estricta ortodoxia de su clero, el gran dios, el demiurgo. Todo se ha puesto en obra, sacándolo del fondo teológico sumerio, para exaltar a Marduk.

Ese esfuerzo de síntesis religiosa y de sincretismo aparece claramente en el estudio del poema. Se distingue, en el plano de fondo del relato, el mito original que decía de Enlil lo que ahora los sacerdotes de Babilonia dicen de Marduk. Se distingue en él la aplicación de diversas tradiciones, algunas de las cuales proceden directamente del pensamiento sumerio, mientras que otras parecen pertenecer al fondo religioso semítico, como la tradición de la criatura primigenia, aquí llamada Tiamat, a la que vencerá el demiurgo, haciendo con su cuerpo el cielo y la tierra.

El poema, al principio, canta los tiempos en que «arriba, los cielos no estaban nombrados; abajo, la tierra no tenía nombre», y en que las aguas del *apsu* primigenio «procreador [de los dioses] y Tiamat, que los parió»,

mezclaban sus aguas. Nada existía: «Ningún dios había aparecido todavía, ni había recibido nombre, ni destino».

En el origen de las cosas, las aguas, agua dulce, *apsu*, y agua amarga, Tiamat, el mar, confundidas, sin que nada las turbe. Las aguas llevan en sí los gérmenes de la vida. De ellas nacerán, sucesivamente, parejas divinas, generaciones divinas entre las cuales transcurrirán eones, y cada una de las cuales será más poderosa que la precedente:

> *Entonces en el seno [del* apsu *y de Tiamat] fueron creados los dioses.*
> *Lahmu y Lahamu se levantaron: tuvieron nombre.*
> *Las edades crecieron, se extendieron.*
> *Anshar y Kishar nacieron, superándoles en todo.*
> *Pasaron los días, se multiplicaron los años.*
> *[Nació] su hijo Anu, el igual de sus padres.*
> *Anshar hizo a Anu, su primogénito, semejante a él mismo,*
> *y Anu engendró a su imagen a Nu-dim-mud (Enḳi-Ea).*
> *Nu-dim-mud, él es el soberano de sus padres [...]*

Tales son las primeras generaciones divinas: de las aguas primigenias nacen por parejas seres divinos cada vez más poderosos: Lahmu-Lahamu, Anshar-Kisar, luego Anu, dios solo, finalmente Ea, cuya esposa, Damkina, aparecerá más tarde. Se impone una interpretación. Junto a la primera pareja divina, de naturaleza misteriosa, aparecen hombres que dan concreción a conceptos cósmicos. Anshar y Kisar representan «las cosas de arriba», del cielo (*an*), y «las cosas de abajo», de la tierra (*ḳi*), y ya una extensión en un universo en parto, un caos que se anima de principios que contribuirán a la formación definitiva del cosmos. Luego vienen Anu, el dios-cielo, y, finalmente, su hijo, Enki-Ea, que reinarán sobre lo que en ese orden de cosas responde al cielo primordial y al abismo cósmico sobre el que reposa todo.

Los dioses turbarán el reposo de Tiamat y de Apsu. «Su manera de actuar me pesa —dirá Apsu—. De día no puedo reposar; de noche no puedo dormir. Quiero destruirlos, poner fin a sus obras».

Nos es difícil aquí entrar en el detalle de los problemas que plantea el *Poema de la Creación*, pero notemos, sin embargo, que la razón dada por Apsu para destruir a los dioses —su rumor— es la misma que la que darán los dioses cuando decidan aniquilar con el diluvio a los hombres, que

hacen demasiado ruido. Se notará igualmente la inconsecuencia que hace que sean mencionados aquí el día y la noche, cuyo nacimiento no tendrá lugar hasta la quinta tablilla, cuando Marduk organice el cosmos.

Tiamat no quiere hacer perecer a su progenitura. Apsu, aconsejado por su «visir», Mummu, no abandona su plan. Ea, advertido misteriosamente de lo que traman, «vierte el sueño» sobre Apsu, le encadena y le mata, esclaviza a Mummu y «establece su residencia sobre el *apsu*: allí reposaron con majestad Ea y Damkina, su esposa».

Ahí, en el seno del *apsu*, nacerá Marduk. Anu hace surgir los vientos y crea las olas que turban a Tiamat. Ésta, aconsejada por «los dioses privados de descanso», se prepara esta vez a la lucha contra los jóvenes dioses.

«La Madre-Abismo, que forma todas las cosas», entre los dioses, sus primogénitos, elige a Kingu, haciéndolo su esposo. Él es quien llevará a la lucha a las fuerzas del caos contra el demiurgo, el campeón de los dioses.

Las tablillas II y III cuentan los preparativos del combate y los monstruos creados por Tiamat para ayudarle en la lucha que se prepara. Los dioses, aterrados, encargan sucesivamente a Ea y a Anu que se enfrenten con los Titanes. Ellos se niegan: Anshar convoca la asamblea de los dioses que encargará a Marduk que les defienda. Éste acepta a condición de que se le confiera el poder supremo. Así se hará: los dioses «dicen el destino» de Marduk, y éste se apresta al combate (tablilla IV).

El relato de la teogonía, de la lucha del demiurgo contra las fuerzas del caos, ocupa todo el resto de la IV tablilla del poema, donde el drama divino se evoca bajo un doble aspecto: fuerzas naturales que se oponen y personajes divinos que las simbolizan. Tiamat es el mar; Anu crea los vientos que la turban. Marduk es el sol, es la fuerza de la renovación que, en primavera, en la primavera primigenia, en la aurora de los tiempos, como en cada primavera del año, hace salir a la tierra de su sopor, animándola.

Se traba el combate, como los combates de la *Ilíada*, con los desafíos que lanzan los adversarios:

Acercándose, Tiamat y Marduk, el más sabio de los dioses,
se lanzaron uno contra otro, entablando el combate.
El Señor desplegó su red, la envolvió.
Le lanzó a la cara el viento malo.

Tiamat abrió la boca para tragárselo.
Él le lanzó el «viento malo» para que no pudiera cerrar la boca.
Los vientos furiosos le dilataron el cuerpo.
Su vientre se hinchó, se quedó ella con la boca abierta.
Él le lanzó una flecha que le traspasó el vientre,
le desgarró las entrañas, le hizo estallar el corazón.
Él la dominó, le quitó la vida,
echó por tierra su cadáver, se irguió sobre él.

Marduk deshace luego la «banda de Tiamat», los demonios que formaban su ejército: los encadena y los encarcela. A Kingu, el líder, lo encadena y «le pone en el orden de los dioses muertos». Tras haber vencido a sus enemigos, Marduk vuelve al cadáver de Tiamat. Va a empezar la obra del demiurgo y la organización del cosmos. Vencidas las fuerzas del caos, el dios creará el mundo:

Con su arma inexorable, le hendió el cráneo,
le cortó las venas.
El viento del Norte se llevó [su sangre] lejos [...]
El Señor, calmado, examinó su cadáver.
Del monstruo partido, [decidió] crear una obra de arte.
Lo cortó en dos como un pescado seco.
Sujetó su mitad para «extender» los cielos.
Echó el cerrojo, puso centinelas,
les mandó no dejar salirse sus aguas.
Atravesó el cielo, examinó sus moradas.
Hizo una copia del apsu, *la residencia de Nun-dim-mud.*
El Señor midió con sus pasos las dimensiones del apsu.
Allí situó la gran morada, su imagen: [es] E-shar-ra.
La gran morada que construyó es el cielo.
Hizo que Anu, Enlil y Ea ocuparan sus sitios.

Este último verso es una alusión a la división tripartita de los cielos, cuyos «tres caminos», que recorren las estrellas, están puestos bajo la advocación de la gran tríada.

La V tablilla del poema es un tratado astrológico, un Manilius por adelantado, en el que se dicen el emplazamiento de las estrellas, la duración

del año, y en el que se describen los sectores y los signos del zodíaco, el nacimiento de la Luna, «ornamento de la noche», que le está confiada. También es la tablilla menos completa del poema. Todavía se nos escapa la descripción babilónica del cosmos. Hacia la mitad de la tablilla, antes y después de graves lagunas, aparece una descripción del mundo fundado sobre la segunda mitad del cuerpo de Tiamat: una montaña se yergue sobre su cabeza, de sus ojos nacen y fluyen el Tigris y el Éufrates, sobre su seno se elevan las opulentas colinas. Con una voluta de su cola, Marduk hizo el vínculo entre el cielo y la tierra: su grupa soporta los cielos. Las criaturas monstruosas suscitadas por Tiamat para ayudarla en su lucha contra los dioses serán transformadas en estatuas y sostendrán las puertas del *apsu*.

La VI tablilla relata la creación del hombre, que, de modo bastante curioso, no se da como obra de Marduk, sino de Ea. Sin duda, los sacerdotes de Babilonia no osaron salir demasiado al encuentro de las concepciones fundamentales de una teología que, por más que la traicionaran a menudo, y a veces sin vergüenza, había situado a Anu, Enlil y Enki (Ea), desde los tiempos más remotos, como los creadores de la humanidad.

Marduk, pues,

decidió crear una obra maestra.
Tomando la palabra, se dirigió a Ea:
para que éste le aconsejara sobre lo que había concebido.
«Quiero hacer la sangre, [quiero] que exista la osamenta.
»Quiero crear un ser *(Lullu) cuyo nombre será "Hombre".*
»Quiero crear un ser, *el Hombre».*

Y el demiurgo dirá, en términos que sumerios y babilonios no cesarán de repetir en el transcurso de su larga historia:

Para que recaiga sobre él el servicio a los dioses, para que ellos descansen.

En su respuesta, el dios Ea vuelve a plantear uno de los temas favoritos de la teología mesopotámica: el de la creación de la humanidad a partir de la sangre de un dios sacrificado, tema que se halla también en numerosos mitos independientes del *Poema de la Creación*. Aquí, es uno de los dioses

vencidos por el demiurgo quien será sacrificado. Los dioses reunidos designan a Kingu:

> *Le amarraron, le sujetaron ante Ea.*
> *Le impusieron su castigo: le cortaron las venas.*
> *De su sangre, él creó la humanidad.*
> *Le impuso el servicio a los dioses, para librarles a ellos.*
> *Cuando Ea, el sabio, hubo creado la humanidad,*
> *y le hubo impuesto el servicio a los dioses*
> *—obra que supera al entendimiento,*
> *realizada por Nun-dim-mud gracias a la ciencia de Marduk [...]*

Tras la obra que, por fin, concluye la tarea del demiurgo, Marduk asigna a los dioses sus lugares respectivos en el cielo y en la tierra. Los dioses, agradecidos, construirán con sus propias manos el templo de Marduk, el E-sang-ila. La tablilla se termina mencionando los diversos nombres de Marduk. Ciertos indicios parecen señalar que era, originariamente, la última del poema, pero la redacción que nos ha llegado implica una séptima tablilla que, por entero, está consagrada a la enumeración de los cincuenta nombres de Marduk y a su explicación.

El mito en el ritual

Se ha visto que Marduk, en el *Poema de la Creación*, simboliza el orden cósmico y al mismo tiempo el sol (así lo subraya uno de los primeros epítetos que se le confieren), el sol cuyo calor disipa las nubes del mar, representado por Tiamat, las aleja y las dispersa. En tanto que divinidad solar, es también Marduk quien simboliza las fuerzas de la primavera. Ahora bien, esta renovación de la naturaleza, al salir del invierno, la victoria del sol en primavera sobre las fuerzas de muerte del invierno, están entre las concepciones básicas de esa religión naturalista que, hasta su desaparición, siguió siendo la religión babilónica. Los tiempos sagrados se abren, para los babilonios, en el equinoccio de primavera, que marca esa renovación del año. La lucha que se emprende entonces entre el sol y el invierno reproduce la que tuvo lugar en la aurora de los tiempos entre el demiurgo y el caos. El Año Nuevo en Babilonia, cuyo ritual se nos ha conservado, será,

pues, el momento más solemne de la vida religiosa babilónica. Y porque en ese momento se reproduce uno de los actos consagrados por la obra del demiurgo, en el curso de esa fiesta se recitará el *Poema de la Creación*; porque expresa una realidad concreta, porque dice —y, para Mesopotamia, decir es suscitar una realidad— la victoria de Marduk, asegurará esa renovación, esa nueva victoria del demiurgo destinada a consagrar la perennidad y la conservación del cosmos.

El *Poema de la Creación* hace suyas cierto número de tradiciones que se vuelven a hallar en diversas cosmologías sumerias. Se ha visto que se superpone a un relato primitivo en el que Enlil y Ea desempeñaban, sin duda, un papel de primer plano, concepción conforme a la antigua tradición sumeria. Sólo parece deber asignarse a ciertas concepciones semíticas el tema del monstruo marino —símbolo del caos—, que pone en el origen de las cosas.

El tema del dios sacrificado para que nazca la humanidad (tablilla VI) y la razón de la creación de la humanidad son concepciones de origen sumerio. Un mito conocido con el nombre de *Cosmología de Assur* vuelve a dar esos grandes temas sumerios:

Cuando los cielos se separaron de la tierra, [esos dos]
gemelos constantes y lejanos,
y la madre de los dioses estuvo creada,
y la tierra se produjo después, con forma,
y los destinos de los cielos y de la tierra fueron fijados,
cuando zanjas y canales recibieron su justa dirección,
y las márgenes del Tigris y del Éufrates quedaron establecidas [...]

los grandes dioses se preguntaron: «¿Qué vamos a hacer ahora, qué vamos a crear?». Entonces decidieron crear la humanidad. Dijeron al dios Enlil:

En Uzumua, el lugar de la tierra y de los cielos,
sacrifiquemos [¿dos?] dioses Lamga.
Con su sangre, creemos la humanidad.
Que el servicio a los dioses sea su destino para siempre.

Así se hizo. Nacieron dos seres: Ulligarra y Zalgarra, antecesores de la humanidad.

Los restantes mitos babilónicos que se han conservado no hacen más que repetir, con algunas variantes, esos grandes temas. Pero es interesante notar que la mayor parte de ellos son elementos constitutivos de rituales, según esa concepción que se ha esbozado a propósito de la fiesta del Año Nuevo en Babilonia. Así es como, ligado a un ritual destinado a facilitar los nacimientos, se halla un mito que dice los orígenes de la humanidad. Se trata de un texto que se nos ha conservado en varias versiones, de las altas épocas babilónica y asiria. El texto, por desgracia, está incompleto. Faltan la primera columna y el comienzo de la segunda.

Los dioses han decidido crear la humanidad «para llevar la carga de la creación»:

> *Convocaron a la diosa [...] la madre,*
> *la más auxiliadora de las diosas, la sabia Mami:*
> *«Tú eres la matriz primordial*
> *»que crea[rá] la humanidad.*
> *»Crea, pues, a Lullu, que lleve el yugo [...]».*

Esto reaparecerá en el *Poema de la Creación*, donde el nombre del primer hombre es también Lullu.

> *Quede formado de arcilla, animado (?) por la sangre.*

Enki (Ea) participará en la obra, como en el *Poema de la Creación*, sugiriendo que sea sacrificado un dios, que, con su sangre, anime al hombre:

> *Sacrifíquese un dios.*
> *Queden purificados los dioses en el juicio (?)*
> *de su carne y de su sangre,*
> *que Nin-hur-sag [= Mami] los mezcle con la arcilla,*
> *dios y el hombre serán [¿uno?] en la arcilla [...]*

Señalemos todavía ese mito que forma parte del ritual de la construcción de los templos, ritual procedente de Babilonia. Tras ciertas ceremonias pre-

paratorias, en el momento en que se pone en su sitio el primer ladrillo del nuevo templo, uno de los sacerdotes reza ante él una oración que representa una tradición bastante poco diferente de la anterior, puesto que la obra de creación se atribuye aquí casi por entero a Ea:

Cuando Anu creó los cielos,
Nu-dim-mud (Ea) creó el apsu, *su morada.*
Ea tomó un puñado de arcilla en el apsu.
Y creó al dios Kulla para restaurar los templos,
creó la marisma de cañas y el bosque, para que se construyan,
creó a los dioses Nin-il-du, Nin-si-mug y Arazu para acabar su estructura,
creó los montes y los océanos para [...]
creó a los dioses Gush-gin-banda, Nin-a-gal, Nin-zadim y Nin-ḳurra
[para su (?) trabajo,
[creó] los productos abundantes [de la tierra] para que fueran
[ofrecidos [a los templos],
creó a los dioses Ashnan, Lahar, Siris, Nin-gish-zi-da, Nin-sar [...]
para que sus rentas sean abundantes,
creó a los dioses U-mun-mu-tam-ḳu y U-mun-mu-tam-nag para
[presentar las ofrendas,
creó al dios Ku-sug, gran sacerdote de los dioses, para ser el que
[cumpliera sus ritos y sus ceremonias,
creó al rey para asegurar [la conservación de los templos],
creó a la humanidad para [servir a los dioses].

Al final de la civilización babilónica se vuelven a hallar así esos mismos conceptos con que se satisfacían los sumerios en la época en que dio comienzo su historia.

Este mito, en que Ea aparece como el organizador del mundo, aporta a través de las épocas el eco del antiguo mito sumerio que ya se ha citado en el comienzo de este estudio, que decía ya la creación de las divinidades funcionales —formas diversas de la vegetación, dioses que presiden los diversos trabajos que implica la vida organizada en sociedad—. Cuando está a punto de desaparecer, Babilonia, estática, sin haber sabido evolucionar, trata de sobrevivirse fundándose en datos que ya no tienen curso en un mundo en plena evolución religiosa.

HURRITAS E HITITAS

El problema de la influencia cultural y religiosa mesopotámica fuera de su dominio propio —los modos de esa penetración, sus razones y, más particularmente, en el norte de Siria y en Anatolia— todavía no admite solución. Se captan a menudo los puntos de alcance de esa influencia; todavía faltan con excesiva frecuencia las mediaciones por las que se ha hecho sentir, aunque se puede ya, desde ahora, poner algunos jalones en esa ruta, apenas seguida por la arqueología, que va desde las llanuras aluviales de Mesopotamia, remontando el Éufrates, hasta acabar por fin en la Alta Siria y en la meseta anatolia, que son sus límites. Al lado de divinidades que parecen pertenecerles en propiedad, muy pocas por lo demás, al lado de divinidades que proceden de un panteón asiático mal definido aún, los hititas conocen un número extremadamente amplio de divinidades de origen mesopotámico. Aquí ha tenido lugar un traslado en bloque de cultos mesopotámicos. El fenómeno requiere algunas precisiones históricas. El movimiento de expansión de los hititas —invasores indoeuropeos instalados en Asia Menor desde antes del siglo XVIII a. C.— les puso en contacto con las grandes civilizaciones del antiguo Oriente: Mesopotamia, por una parte, y, por otra, esa vasta área cultural, aún mal definida, que se extiende hasta el norte de Siria. Los contactos, por sí solos, no dan cuenta del conjunto de fenómenos que constituyen la civilización hitita.

Si, en efecto, los hititas, muy poco tiempo después de su instalación en Asia Menor, es decir, tras la desaparición de la III dinastía de Ur de la Baja Mesopotamia, o sea, después de 1955 a. C., estuvieron en estrechas relaciones con esa forma particular de la civilización mesopotámica que habían trasplantado allí los asirios, no es de los colonos asirios que hallan en el lugar de quienes toman el silabario cuneiforme que emplearán más tarde. En efecto, ese silabario hitita es un desarrollo del que utilizaban los escribas de la III dinastía de Ur. Aquí se plantea ya un problema.

Hacia 1650 antes de nuestra era, las campañas militares hechas por los hititas en las regiones ribereñas del Éufrates les ponen en contacto con un grupo étnico cuya influencia política y cultural era entonces preponderante en la Alta Siria: los hurritas.

Los hurritas aparecen muy pronto en el horizonte mesopotámico, desde antes del 2300 anterior a nuestra era, cuando se les ve instalados al este del Tigris. Constituyen ya un importante factor político en la época del rey de Agadé, Naram-Sin (2270-2233), pero, sobre los siglos oscuros durante los cuales se elaboró su poderío, lo ignoramos casi todo. En el siglo xv a. C., una dinastía aria reagrupa a los pequeños estados hurritas en un vasto imperio, que se extenderá desde el Tigris hasta el Mediterráneo.

Ante hechos históricos que se nos escapan todavía, sólo es posible intentar esbozar una historia que dé cuenta, en la débil medida de los medios de que dispone, de los hechos de cultura y religiosos tal como se captan en el instante del que viene el documento, y, si no siempre iluminar el problema, al menos plantearlo de manera imperiosa.

Es cierto que los hititas no tuvieron nunca con Babilonia los contactos directos y constantes que podrían ser los únicos para dar cuenta de esa influencia preponderante de las ideas babilónicas sobre el desarrollo de la cultura religiosa hitita. Entonces, se impone un intermediario. Las circunstancias históricas concuerdan en designar a ese intermediario como hurrita. De esas campañas dirigidas contra estados hurritas políticamente organizados, los hititas traen, según nos dicen textos analíticos del rey hitita Hattusil I (1650-1620 aprox.), prisioneros entre los que hay sacerdotes, y botín, sobre todo estatuas de divinidades arrebatadas a sus templos. Este episodio parece marcar los comienzos de la influencia religiosa hurrita sobre los hititas. A partir de esta época, y luego definitivamente, cuando ese gran centro hurrita de Cilicia, el Kizzuwatna, entra en la esfera de influencia hitita, en la época de Suppiluliuma (hacia 1350), la civilización hitita toma un fuerte tinte hurrita, que se muestra tanto en el dominio social como en el religioso.

Durante esos siglos en que elaboran su conciencia política, los hurritas están en contacto inmediato con Mesopotamia, para ellos fuente de toda civilización. Es, sin duda, su mayor gloria y a la que deben el hecho de ocupar el lugar que tienen en la evolución del Oriente Próximo antiguo, el hecho de haber sentido oscuramente, aun siendo bárbaros, lo que esa cultura mesopotámica encerraba en sí de realidades y de esperanzas. Muy pronto, siguen su enseñanza. Sin duda retuvieron poca en cuanto a los problemas sociales y a las soluciones que habían dado a esos problemas los sumerios y

babilonios. Los desarrollos de la sociedad hurrita, y sobre todo sus estructuras sociales, jurídicas y militares, lo dejan adivinar. Muy diverso es el caso con las ideas religiosas. En efecto, aun conservando aparentemente intactas muchas concepciones —de las que hay que admitir, como caso único en ese mundo oriental antiguo, que les pertenecen en propiedad, y ahí está la piedra de toque que marca con seguridad a un pueblo destinado a actuar como «portador de civilización»—, los hurritas desarrollan una concepción extremadamente original del «medio divino». Extendidos como están a través de todo el Oriente antiguo, trascendiendo las fronteras y las nacionalidades, lo mismo que supieron en el dominio político crear un vasto imperio en cuyo seno se habían confederado las naciones y los pueblos, y dar, aunque sólo fuera por algún tiempo, cierta cohesión a ese vasto conjunto inarticulado que eran las regiones situadas desde el Tigris hasta el Mediterráneo, igualmente supieron percibir que a la unión política podía y debía responder cierta unidad religiosa. A la reunión de pueblos responderá así, en su pensamiento, una reagrupación de los particularismos religiosos, una vasta síntesis de las concepciones religiosas más diversas. Se asiste así a la elaboración de un sincretismo religioso que iba a intentar ordenar las diversas divinidades del Oriente Próximo antiguo, desde Mesopotamia hasta el Mediterráneo, en una sola y única teología, en la que cabrán divinidades hurritas, sumerias y cananeas.

Así se elaborarán esos dos grandes mitos hurritas, la *Realeza en los cielos* y el *Canto de Ulikummi*.

Un número considerable de textos hurritas han sido hallados en Oriente Próximo, desde la región del Tigris hasta los márgenes del Éufrates y el Mediterráneo. La mayoría de esos documentos —que está constituida por textos de carácter religioso o mágico— proceden de los archivos reales de los reyes hititas de Hattusas (hoy Boghaz-Koy, en Turquía).

Esos textos, escritos en una lengua en que se distinguen varios dialectos, lengua aún imperfectamente entendida, del tipo llamado «aglutinante», y que no se relaciona ni con las lenguas indoeuropeas ni con las semíticas, son difícilmente accesibles. Por gran suerte, numerosos textos hurritas han sido traducidos al hitita, lengua conocida, y, entre ellos, documentos religiosos que nos interesan en el primer apartado: los mitos hurritas.

LAS IDEAS

La teogonía hurrita

La teogonía hurrita, que supone una cosmogonía de la que sólo se nos han conservado huellas, nos es conocida por cierto número de textos, extremadamente fragmentarios, hallados en los archivos reales hititas de Boghaz-Koy. Esos textos son las traducciones hititas de originales hurritas que se han perdido o están aún inéditos. Las traducciones datan, más o menos, en la redacción en que nos han llegado, de los últimos años del imperio hitita, o sea, alrededor del año 1300 a. C.

Sería inútil intentar ahora estimar la importancia que esa teogonía hurrita pudo tener sobre el desarrollo del pensamiento religioso hitita: parece, en efecto, representar el remate de un pensamiento religioso sincretista, elaborado en ambiente hurrita al contacto con las ideas religiosas sumerias y norsirias, probablemente en la Alta Mesopotamia, desde comienzos del II milenio.

Por tanto, no es sorprendente encontrar, en esta teogonía hurrita, el eco de mitos sumerios y ver figurar en ella algunos de los grandes dioses del panteón de Sumer. Nada hay, sin embargo, en la literatura religiosa sumeria, tan abundante, ni aun en sus lejanos alcances mesopotámicos (babilonios y asirios), que recuerde las extrañas aventuras de las divinidades aquí puestas en causa.

El concepto hurrita de las realezas divinas sucesivas parece enteramente extraño a las concepciones ordenadas de la teología sumeria, que, si bien conoce jerarquías divinas, no concibe que la perfección del orden del mundo exija una teogonía, en el sentido en que la entiende el pensamiento religioso hurrita. Sin duda tenemos aquí, sobreañadido a un fondo de ideas sumerias, un marco teológico hurrita que delimita netamente la extensión de los préstamos tomados tanto de Sumer como de los mitos del norte de Siria. En efecto, los grandes dioses universales —podría decirse— del panteón sumerio son los que desempeñan un papel en la teogonía hurrita, pero no los dioses locales, por más que éstos llegaron a usurpar el primer lugar por la marcha del éxito político de sus fieles. Si el *Kumarbi* y el *Can-*

to de Ulikummi hurrita ignoran al dios babilonio Marduk de manera tan deliberada, es sin duda porque los préstamos hurritas preceden muy ampliamente a la época de la primera dinastía de Babilonia. La localización, por otra parte, de los mitos hurritas en el norte de Siria está claramente en función de los datos históricos, y se explica por la existencia de cultos y de mitos preexistentes y de lugares sacros prehurritas, como el monte Casio (el *Jazzi* de los mitos), cerca de Antioquía.

Quizá Sumer, y naturalmente Babilonia y Assur, ponen en el origen del mundo una gigantomaquia que precede a la creación: es el *Enuma elish.* Sin duda no es puro azar que los archivos de Boghaz-Koy, que nos han entregado suficientes testimonios de obras traducidas o copiadas de originales babilónicos (sobre todo la epopeya de Gilgamesh), no conozcan el poema babilónico de la creación: oposición básica de las concepciones religiosas fundamentales. En cambio, no parece extraño hallar en Boghaz-Koy tantas huellas y tantas pruebas de la importancia de los mitos hurritas, si se piensa que, en el reino de Hattusil I, la influencia hurrita —y especialmente en el dominio religioso— se consolida y no deja de crecer hasta el fin del imperio, cuando es preponderante.

Los mismos textos, por los que conocemos los mitos hurritas sobre las realezas divinas y la teogonía, a menudo sólo son fragmentos sin forma cuyo orden no siempre es seguro. Se agrupan en un ciclo de relatos cuyo principal protagonista es una divinidad hurrita: el dios Kumarbi, «padre de los dioses». Sin duda poseemos muy escasos textos para juzgar de modo válido sobre su verdadera naturaleza. Por nuestros textos, resulta que Kumarbi no es una de esas divinidades a partir de las cuales y gracias a las cuales se crea y se organiza el mundo. Los dioses primigenios del panteón hurrita pertenecen a las generaciones divinas precedentes. Nuestros mismos textos, sobre todo el *Canto de Ulikummi*, hacen alusión a una criatura primitiva, Upelluri, sobre cuyos hombros, como Atlas, «ellos —sin duda los dioses de los días antiguos, que mencionan ciertos textos— elevaron el cielo y la tierra». El acto de la creación, pues, precede con mucho en el tiempo a los episodios de la *Realeza en los cielos* y de *Ulikummi*. En el origen de todo se encuentran los «padres de los dioses», los «antiguos dioses», divinidades pálidas, olvidadas y desplazadas, que, como los titanes, tras la emergencia de los jóvenes dioses, residen en la «tierra som-

bría»: destronadas y expulsadas del cielo, son también precipitadas a los infiernos.

La creación, no obstante, no es perfecta desde el origen de las cosas. Ciertas leyendas, quizá de origen protohitita, hacen alusión al estado caótico de las cosas que siguió a la creación del universo, y recuerdan que la luna, un día, «cayó de los cielos». También es característica de la creación por estadios sucesivos la alusión, en el mito de la *Realeza en los cielos*, al nacimiento del río Tigris.

Los dioses del mito

Las divinidades que participan en el drama divino son las que se asocian generalmente a los hurritas y que reaparecen frecuentemente en los rituales hurritas e hititas de origen hurrita, en particular los de los textos que son obra de sacerdotes o de magos de Kizzuwatna (Cilicia): Kumarbi; Tešup, dios de la tempestad; Jepat, su paredra; los toros del dios de la tempestad, Sheri y Jurri; Ishtar de Nínive, etc., se vuelven a hallar así no sólo las parejas divinas Anu-Antu, Enlil-Ninlil y Ea, sino también los lugares sagrados de Sumer: Nippur, el centro de culto de Enlil, y el *apsu*, morada de Ea, que la geografía mítica localiza, en la tierra, en la ciudad de Eridu.

La escena

El lugar donde se desarrolla el mito de la *Realeza en los cielos* es, evidentemente, el cielo, pero se establece un ir y venir continuo entre cielo y tierra. La simiente divina caerá en el monte Kansura (no localizado, pero que sin duda tiene una existencia real). Ya existe Nippur, cuyos orígenes divinos, en el lindero de las edades, han repetido los sumerios. El problema se complica cuando la escena pasa de Sumer a Occidente y al Mediterráneo, por Urkish, la ciudad de Kumarbi, ciudad histórica, por otra parte, y Nínive, centro hurrita sin duda desde antes de la irrupción del Mitanni sobre Asiria, y cuando participa el mar, personificado —concepto cananeo—, y sobre todo el monte *Jazzi*, que es el Casio de la costa siria, la montaña santa de los textos de Ras-Shamra, el *Sapôn*, residencia de una divinidad cuyo culto persistió hasta la época romana (el Júpiter Casio es la *interpretatio latina* del Ba'al Sapôn, al que se acercará, por su naturaleza y su culto anicónico, el Ba'al del monte Carmelo).

El problema del origen de los mitos hurritas elaborados en torno a Kumarbi se plantea, pues, en condiciones particularmente difíciles, sobre todo por nuestra ignorancia casi total de los modos de pensamiento hurritas. Ante esa extraña amalgama de concepciones sumerias y de datos que nos alejan singularmente de ellas para volver a ponernos —dentro del marco del mismo mito— en un medio diferente, uno se sentiría propenso a ver en esos mitos la expresión de intento —el primero en fecha, sin duda— de sincretismo religioso en que los mitos cananeos ocupan un lugar tan importante como las ideas sumerias.

Los hechos históricos y las realidades geográficas no salen al encuentro de este modo de ver el problema. Parece que no cabe exagerar la importancia de la aportación cananea a la elaboración del mito. El porvenir dirá si es posible precisar esta parte y si Ras-Shamra, sobre todo —pero también Boghaz-Koy, que nos ha revelado traducciones hititas de mitos cananeos—, nos permitirá abordar más de cerca este problema de los orígenes que presenta un importante capital en cuanto al influjo del *Kumarbi* sobre la *Teogonía* de Hesíodo.

EL TEXTO

«La realeza divina»

Los fragmentos conservados del mito no nos han entregado título, pero el colofón de una de las tablillas que nos ha dado este documento dice «Primera tablilla del canto de...», lo que plantea inmediatamente la cuestión de saber si el mito no se relaciona con una fiesta ritual hitita (¿así, el mito de Illuyanka unido a la fiesta de *purulliyash*, fiesta de primavera?). El texto arranca con un exordio que invita a los dioses a prestar oído:

> [¡Escuchad, dioses que estáis en los cielos] y en la tierra sombría! Escuchen los poderosos dioses [...] Nara, [Napshara, Min]ki, Ammunki. ¡Escuchen Ammezadu [y los dioses antiguos], los padres y las madres [de los dioses]!
>
> Escuchen [Anu y Antu], Ishjara, los padres y las madres. Escuchen Enlil [Ninlil] y los dioses firmes y poderosos. En los días antiguos, Alalu era rey del

cielo. Mientras Alalu ocupó el trono divino, el poderoso Anu, el primero de los dioses, estaba ante él; se prosternaba a sus pies y le ofrecía la copa en la mano.

Durante nueve años, Alalu fue rey en los cielos. Llegado el año noveno, Anu dio batalla a Alalu y le venció. Alalu huyó de él y tomó el camino de la tierra sombría. Partió hacia la tierra sombría y Anu se sentó en el trono. Kumarbi, el poderoso, le presentaba el alimento, se prosternaba a sus pies y le ofrecía la copa en la mano.

Durante nueve años, Anu fue rey en los cielos. Llegado el año noveno, Anu dio batalla a Kumarbi, y [¿cómo?] Alalu, Kumarbi dio batalla a Anu. [Cuando] no pudo soportar [¿el fulgor de?] los ojos de Kumarbi, [Anu] se escapó de sus manos. Huyó, Anu, [como] un pájaro que huye hacia el cielo. Kumarbi se precipitó tras él. [Le] agarró a Anu por los pies, y le derribó del cielo.

[Kumarbi] le mordió los «muslos» y su virilidad descendió a él. Al encontrarse en él, cuando Kumarbi se tragó la virilidad de Anu, aquél se alegró y se rió. Anu se volvió hacia él. Dirigió estas palabras a Kumarbi: «Te alegras por lo que tienes en ti, porque te has tragado mi virilidad. No te alegres por lo que tienes en ti. He puesto en ella un pesado fardo. Te he empreñado de tres poderosos dioses. Te he empreñado del poderoso dios de la tempestad, del río Aranzah y del gran dios Tashmishu, tres terribles dioses [cuya] simiente he puesto en ti». Dichas estas palabras, Anu se elevó al cielo y se escondió en él. [Kumarbi], el sabio rey, escupió lo que tenía en la boca [...] Lo que escupió [cayó] sobre el monte Kanzura [...] Lleno de cólera, Kumarbi se fue a Nipp[ur...].

Una larga ruptura interrumpe el texto en este punto (falta el último tercio de la primera columna de la tablilla; la segunda y la tercera columna son extremadamente fragmentarias). Parece que el dios de la tempestad se quedó en el interior de Kumarbi. Se entabla un diálogo entre Anu y el dios de la tempestad. Este último parece hablar de su grandeza futura. Anu le aconseja sobre la parte del cuerpo de donde deberá salir al término de su gestación. Luego Kumarbi va a ver al dios Ea, «rey de la sabiduría»: «Dame a mi hijo, quiero devorar [a mi hijo (?)]», le dice. Y parece, en efecto, que Kumarbi recibe algo de comer, con consecuencias desagradables, pues Ea aconseja a Kumarbi dirigirse a un mago, llamado «el pobre». Éste es quien, con prácticas mágicas y sacrificios, provoca el nacimiento del dios de la tempestad, que será llevado a Anu. Laguna.

Anu trama la ruina de Kumarbi con ayuda del dios de la tempestad. Preparativos de combate. El dios Zabab, dios de la guerra, aparece así

como el toro Sheri, «el Día», uno de los toros sagrados del dios de la tempestad. El relato de la batalla se ha perdido en una laguna.

La columna IV relata el nacimiento de las dos divinidades que han nacido de la simiente de Anu y de la Tierra:

> Ea, [el rey de la] sabiduría [...] contó: el primer mes, el [segundo] mes, el tercer mes pasaron; el cuarto mes, el quinto mes, el sexto mes pasaron. El [séptimo mes], el octavo mes, el noveno mes pasaron. [Llegó] el décimo mes. En el décimo mes, la Tierra se puso [a] gemir. Cuando gimió la Tierra, [...] trajo al mundo [dos (?)] niños [probablemente «dos hijos»].

Un mensajero irá a contar a Ea (?) ese nacimiento: «La Tierra [ha] dado a luz dos niños...».

Esos dos niños, el Tigris y el dios Tashmishu, sin duda tomaban parte, al lado del dios de la tempestad, en la lucha final contra Kumarbi, que debía acabarse con la expulsión de este último y la instalación del dios de la tempestad como «rey en el cielo».

El «Canto de Ulikummi»

El *Canto de Ulikummi*, que pertenece al ciclo de *Kumarbi*, tiene su lugar a continuación de la *Realeza en los cielos*. Relata el siguiente episodio del gran drama divino: la tentativa de Kumarbi para arrebatar al dios de la tempestad la realeza divina, de que éste le ha despojado.

Como el canto precedente, el *Canto de Ulikummi* arranca con un preludio: el aeda anuncia su intención de cantar los altos hechos de Kumarbi. Primera tablilla:

> ¡Al dios que [...] que piensa sabios pensamientos en su espíritu, al padre de los dioses, Kumarbi, quiero cantar! Kumarbi piensa sabios pensamientos en su espíritu. Acaricia la idea de [crear] la desgracia y de suscitar un ser malvado. Conspira el mal contra el dios de la tempestad. Piensa [crear] un rival para el dios de la tempestad. Kumarbi rumia en su espíritu sabios pensamientos: los desgrana como las cuentas de un collar.
>
> Tan pronto como Kumarbi pensó estos pensamientos en su espíritu, se levantó de su asiento. Tomó su bastón en la mano, y se calzó los vientos en los pies como sandalias rápidas. Abandonó Urkish, su ciudad, y se fue hacia el

[...], donde había una gran piedra. La piedra tenía tres (?) millas de longitud y [...] millas y media de anchura. Lo que tenía abajo [...]. Su deseo creció, y durmió con la piedra. En ella [...] su virilidad. La poseyó cinco veces, la poseyó diez veces.

(Laguna de treinta a treinta y cinco líneas.)

El nacimiento de Ulikummi

De noche [...]. [Cuando llegó] la vela [media] [...] piedra [...] piedra. [Ellas (?)] die[ron] a luz [...] la Piedra [...] hijo de Kumarbi [...]. Las [...] mujeres lo sacaron al mundo y las diosas Gul-shesh y Maj [lo] depositaron en las rodillas de Kumarbi. Kumarbi se alegró de su hijo. Le oprimió contra su corazón (?), y le acarició. Decidió darle un nombre favorable. Kumarbi le dijo: «¿Qué nombre [daré] a este niño que me han presentado las diosas Gul-shesh y Maj y que [...] ha salido del cuerpo como una flecha? Pues bien [...], que su nombre sea Ulikummi. Que suba al cielo y [asuma] la realeza. Que abata a Kummiya, la ciudad [esplén]dida (?). Que abata al dios de la tempestad. Que le aplaste como se hace la sal (?) [...] y que le pisotee como a una hormiga (?). Que rompa (?) al dios Tashmishu como a una caña [...] Que abata a los dioses del cielo como pájaros. Que los rompa [como] vasos vacíos».

Cuando Kumarbi pronunció estas palabras, se dijo a sí mismo: «¿A quién confiaré yo mi hijo? Quién [...] y le [críe (?)] en la tierra sombría. El Sol [del cielo] y el dios Lu[na] no le verán. El dios de la tempestad de Kummiya, el rey poderoso, no le verá y no podrá matarle. Ishtar, la diosa de Nínive, la [...], no le [¿romperá?] como una caña [...]».

Kumarbi se dirige a Impaluri: «Impaluri, presta oído a las palabras que te voy a decir. Toma tu bastón en la mano, calza los vientos en tus pies como rápidas sandalias, ¡preséntate ante las divinidades Irsirra! [...] Dile a Irsirra estas palabras:

»¡Venid! Kumarbi, padre de los dioses, os llama a "la casa de los dioses [...]". [Las Irsirra] tomarán al niño y le [llevarán] hacia la tierra [sombría...]».

[Cuando] Impaluri [oyó estas palabras, tomó] su bastón, calzó [sus sandalias] y partió. A las Irsirra, les dirigió estas palabras: «¡Venid! Kumarbi, el padre de los dioses, os [llama]. Pero [no debéis saber] por qué motivo os ha convocado. ¡Daos prisa, venid!».

Cuando las Irsirra oyeron estas palabras, [se apresuraron], se dieron prisa. [Se pusieron en] marcha y cubrieron el camino sin detenerse una sola vez. Se

presentaron ante Kumarbi, y Kumarbi les habló: «Tomad a este niño y lleváoslo con vosotras. ¡Lleváoslo a la tierra sombría! ¡Daos prisa!

»Colocadle, como una flecha, en el hombro derecho (?) de Upelluri. En un día, crecerá un codo; en un mes, un arapende [...]». Cuando las Irsirra oyeron estas palabras, tomaron [al niño] de las rodillas de Kumarbi. Lo tomaron en sus brazos y lo estrecharon contra su pecho como una vestidura. Lo tomaron y lo colocaron sobre las rodillas de Enlil. El [dios (?)] elevó los ojos y vio al niño que se encontraba ante su presencia divina. Su cuerpo era de diorita. Enlil se dijo a sí mismo: «¿Quién es? ¿Son verdaderamente las diosas del destino las que lo han criado? ¿Es éste quien verá (?) los bravos combates de los grandes dioses? De nadie más que de Kumarbi hay aquí un maleficio. Del mismo modo que él ha provocado al dios de la tempestad, él ha presentado [provocado] este terrible hombre-diorita para hacerlo su rival».

Enlil [habiendo dicho] estas palabras [las Irsirra tomaron al niño] y lo colocaron como una flecha sobre el hombro derecho de Upelluri. La piedra aumentó. Las [aguas (?)] poderosas la hicieron crecer. En un día creció un codo; en un mes, un arapende [...] Llegó el día decimoquinto: la piedra había crecido [...] Él [Ulikummi] [se erguía] en el mar; sus rodillas como una flecha (?). Ella tenía la piedra, por encima de las aguas, semejante [a una columna]. El mar le llegaba a la cintura, como un taparrabo. Como una torre (?), se erguía la piedra. Alcanzaba la altura de los montes y del *kuntarra* de los cielos.

El dios Sol-del-Cielo miró desde lo alto de los cielos y vio a Ulikummi. Ulikummi [también] vio al Sol. El dios-Sol se dijo para sí: «¿Quién es ese poderoso (?) dios [que está ahí] en el mar? Su cuerpo no es como el de los [demás] dioses». El Sol [bajó (?)] de los cielos y fue hacia el mar [...] Se llevó la mano a la frente [...]. De cólera, su [...]. Cuando [el Sol] vio [la piedra], [...] fue a ver al dios de la tempestad [...]. [Cuando] vio llegar al Sol, Tashmishu dijo: «¿Por qué viene el Sol? [...] La razón por la que viene debe de ser una razón muy importante que no hay que rechazar. Debe de ser un asunto muy grave, [que presagia] un duro combate, una revolución en los cielos y el hambre y la muerte en la Tierra».

El dios de la tempestad se dirigió en estos términos a Tashmishu: «Que se prepare un asiento para el Sol. Que se ponga una mesa para que se rehaga».

Apenas habían hablado, llegó el Sol. Adelantaron un asiento para que se sentara, pero él no quiso [sentarse]. Adelantaron una mesa, pero él no se sirvió. [Le] ofrecieron una copa, pero la rechazó.

El dios de la rempestad se dirigió al Sol: «¿Quién es el mal chambelán que te ha instalado un asiento en el que rehúsas sentarte? ¿Quién es el mal servi-

dor que te ha preparado una mesa de la que rehúsas comer? ¿Quién es el mal copero que te ha ofrecido [la copa (?)] de la que rehúsas beber?».

Así acaba la primera tablilla del *Canto de Ulikummi*.

La segunda tablilla, fragmentaria al comienzo, se abre con un diálogo entre el Sol y el dios de la tempestad, diálogo que debía de seguir al relato de la visita del Sol a Ulikummi, que no se ha conservado. En el relato que se le ha hecho, el dios de la tempestad se enoja y apacigua los temores del Sol:

«Come y rehazte, bebe cerveza y refréscate [...]. Vuelve al cielo». Ante estas palabras, el Sol se alegró [...] comió [...] bebió [...] se levantó y se volvió a ir al cielo. Al quedarse solo, el dios de la tempestad toma consejo en sí mismo.

El dios de la tempestad y Tashmishu se dieron la mano. Salieron del *kuntarra*, del templo. Ishtar descendió del cielo [...] y se dijo de nuevo a sí misma: «¿Hacia qué lugar se apresuran así los dos hermanos?», y se levantó bruscamente, Ishtar, y fue (?) por delante de los dos [hermanos (?)]. Ellos se tomaron de la mano y subieron al monte Jazzi. El rey de Kummiya [el dios de la tempestad] miró: dirigió su mirada hacia la espantosa (?) diorita: se le cayeron los brazos. El dios de la tempestad se sentó en el suelo. El llanto le caía [de los ojos] como ríos. Con las lágrimas en los ojos, el dios de la tempestad habló: «¿Quién puede soportar [tal visión]? ¿Quién osará emprender la batalla [contra la diorita]? ¿Quién puede soportar [la visión] de sus terribles [?]». Ishtar respondió al dios de la tempestad: «Hermano mío, [...] no sabe. Su heroísmo se ha decuplicado [...]. El niño que han traído al mundo [...] ¿No sabes? [...] [¿cuando?] estábamos en la casa de Ea [...] ¡Si yo fuera hombre [...] [le combatiría yo misma]!».

(Laguna de unas veinticinco líneas.)

Ishtar y el mar

Ishtar trata, al parecer, de hechizar al monstruo con sus cantos. Se sienta al borde del mar y canta:

Ishtar [¿tomó?] una arpa y el instrumento *galgalturi*. Tomó [...] y [comenzó a cantar] un canto [...]. Dejó sus ropas al sol. Cantó, Ishtar. Se acodó (?) en una roca y la piedra del mar. Vino una Gran Ola del mar. La Gran Ola habló a Ish-

tar: «¿Por qué cantas? ¿Para quién te llenas la boca [¿de cantos?]. El hombre es sordo: no oye. Es ciego: no ve y no tiene [sentido (?)]. Ve pues, Ishtar, vuelve a hallar a tu hermano, antes de que él [Ulikummi] no haya llegado a ser todopoderoso, antes de que [su] aspecto no haya llegado a ser aterrador (?)». Cuando Ishtar oyó estas palabras, abandonó [¿sus proyectos?]. Tiró el arpa y el *galgalturi* [...]. Se lamentó...

Los preparativos del combate

Tras una laguna cuya importancia sigue siendo problemática, el texto continúa con un discurso del dios de la tempestad (?):

«¡Mézclese la grasa, [tráigase] aceite puro! ¡Únjanse con ella los cuernos del toro Sherish! ¡Recúbrase de oro la cola del toro Tella [...]; [...] las poderosas rocas! ¡Convóquese a la tempestad, a las lluvias y los vientos! ¡Hágase salir de su cámara al relámpago que brilla con esplendor! ¡Prepárense los pesados carros para lo mejor, y que me informen de ello!».

Cuando Tashmishu oyó estas palabras, se apresuró y trajo (?) al toro Sherish de la (?) dehesa [...] y al toro Tella del monte Im[g]arra. [...]. Ante la gran puerta [del *kuntarra* (?)] [les hizo adelantarse (?)]. Trajo el aceite puro. Ungió [con él] los cuernos del toro Sherish. [Cubrió de oro la cola del toro Tella...]

(Laguna que se extiende hasta la cuarta columna de la tablilla.)

El combate de los dioses

Tercera tablilla: laguna de unas treinta líneas.

Cuando los dioses oyeron [el relato de la derrota del dios de la tempestad] prepararon sus carros y repusieron [a Ashtabi] (?) [...]. Ashtabi saltó sobre el carro como un [...] y condujo su carro hacia [...]. Reunió los carros. Lanzó al trueno, y entre ruido de trueno [bajó (?)] hacia el mar.

El texto menciona después setenta dioses que acompañaban a Ashtabi en su expedición contra Ulikummi, expedición que iba a acabar en un fracaso:

No puede [...]. Ashtabi y los setenta dioses cayeron (?) en el mar.

El asalto de Ashtabi y de los setenta dioses no ha podido disminuir a Ulikummi, que sigue creciendo:

> Hizo temblar el cielo y [la tierra...] [como una torre], creció y alcanzó el *kuntarra*. La altura de la diorita alcanzaba 9.000 leguas y su cintura 9.000 leguas. Él se erguía ante la puerta de la ciudad de Kummiya como un [...]. Obligó a Jepat a abandonar su templo, de suerte que ya no podía tener noticias de los dioses, y que ya no podía ver ni al dios de la tempestad ni a Shuwaliyatta. Jepat se dirigió a Takiti: «¡Escucha, oh Takiti! Toma tu bastón en la mano, cálzate tus rápidas sandalias. Ve y convoca la asamblea de los dioses. La diorita sin duda ha matado a mi esposo, el noble rey». Takiti trata, en vano, de ejecutar la orden de Jepat: ya no hay ruta.

(Laguna extensa.)

La derrota del dios de la tempestad

Aquí debía tener su lugar el relato de la lucha y de la derrota del dios de la tempestad en el curso de su combate contra Ulikummi, acontecimientos a los cuales sin duda se había aludido ya al final de la segunda tablilla. En efecto, cuando el texto se reanuda, encontramos a Tashmishu, el mensajero del dios, relatando a Jepat la suerte del dios de la tempestad:

> «En un humilde lugar, [mi señor deberá permanecer] hasta que pasen los años que le han asignado». Cuando Jepat vio a Tashmishu, estuvo a punto de caer del tejado. Si hubiera dado un paso, habría caído, pero sus mujeres la sujetaron y no la dejaron ir. Cuando Tashmishu hubo dicho esas palabras, volvió a bajar de la torre y fue a ver al dios de la tempestad. Tashmishu dijo al dios de la Tempestad: «¿Dónde vamos a sentarnos? ¿En el monte Kandurna? Mientras estemos en el monte Kandurna, algún otro irá a sentarse en el monte Lalapaduwa. [Si] nos vamos de aquí [...], ya no habrá rey en el cielo».

Tashmishu aconseja al dios de la tempestad que vaya a ver a Ea, dios de la sabiduría, en su ciudad de Apsuwa, morada de las aguas primigenias. (*Texto extremadamente fragmentario.*)

La asamblea de los dioses

La lucha divina amenaza el orden mismo del mundo. Ulikummi no se contentará con abatir al dios de la tempestad: piensa destruir a la humanidad entera. Ea se dirige a los dioses reunidos:

> «¿Por qué habríais de destruir [a la humanidad?]. Los hombres, ¿no ofrecen sacrificios a los dioses? [...] [Si] destruís a la humanidad, ya nadie [se cuidará] de los dioses, ya nadie les ofrecerá panes de sacrificio ni libaciones. Ocurrirá que el dios de la tempestad, el poderoso rey de Kummiya, tendrá que poner mano [él mismo] al arado, y que Ishtar y Jepat tendrán que moler el grano». Ea se dirige sobre todo a Kumarbi:
>
> «Por qué quieres hacer daño a la humanidad? [...] ¿No te ofrece con gozo sus sacrificios en tu templo, oh Kumarbi, padre de los dioses? [...]».

Diálogo muy fragmentario entre Ea y Enlil; luego Ea va a ver a Upelluri. Se dirige a él:

> «¿Ignoras, oh Upelluri, ignoras la noticia? ¿No conoces a ese dios poderoso (?) que Kumarbi ha formado para oponerle a los dioses, para tramar la muerte del dios de la tempestad? Ha formado un rival para el dios de la tempestad. Se yergue en el mar como una roca de diorita. ¿No lo conoces? Como una torre (?) es de elevado, ha obstruido los cielos, la santa casa de los dioses y Jepat...». Upelluri responde a Ea: «Cuando elevaron el cielo y la tierra sobre mí, yo no sabía nada de eso. Cuando vinieron y separaron el cielo de la tierra con una cuchilla (?), yo tampoco sabía nada. Ahora me duele un poco el hombro derecho, pero no sé de qué dios se trata». Al oír Ea esas palabras, volvió el hombro de Upelluri: la diorita estaba sobre el hombro de Upelluri como una flecha. Ea se dirigió a los dioses antiguos: «¡Escuchad, dioses antiguos, vosotros que conocéis las palabras de antaño! ¡Abrid los antiguos almacenes de los padres y los abuelos! Que traigan los antiguos sellos de los antepasados y que luego los sellen de nuevo. Que traigan la antigua cuchilla (?) de cobre con la que separaron el cielo y la tierra. ¡Que corten (?) los pies de Ulikummi que Kumarbi formó para hacer de él el rival de los dioses!».

Las últimas líneas del texto son, una vez más, extremadamente fragmentarias. Ea hace informar a los dioses, por Tashmishu, de que ha dejado inválido a Ulikummi: «¡Id de nuevo a combatirle!». Los dioses se reúnen. Han recobrado ánimo. Todos juntos,

> comienzan a mugir como el ganado contra Ulikummi. El dios de la tempestad saltó sobre su carro [...] Con el trueno, bajó hacia el mar y entabló combate con la diorita.

Ulikummi le invita a medirse con él. Se jacta de poner en obra sus proyectos:

> [En los cielos], asumiré la realeza. [Destruiré] a Kummiya. Ocuparé el *kuntarra*. [Echa]ré a los dioses [del ci]elo.

Las últimas líneas del texto, muy fragmentarias, debían de relatar la derrota de Ulikummi.

Señalemos aún dos mitos hititas, el de la serpiente Illuyanka y el del dios Telepinu. El primero forma parte del ritual «de la fiesta del *purulli* (¿fiesta de Año Nuevo?) del dios de la tempestad de Nerik», uno de los centros culturales del Imperio hitita. Es extremadamente interesante notar que el texto en que ese mito nos ha llegado expone específicamente el papel que desempeña ese mito en la celebración de la fiesta. Hemos insistido en este punto a propósito de ciertos mitos mesopotamios, pero lo que es notable aquí es que el texto nos da dos versiones de este mito, y señala que la primera es «la que ya no se recita».

El mito de la serpiente Illuyanka repite la lucha del dios de la tempestad contra la Gran Serpiente. El dios, vencido al principio, acabará por derribar a su rival con ayuda de un humano. Por su forma y sus detalles, este mito procede más del relato folclórico que del mito propiamente dicho, pero se emparenta inmediatamente con esos mitos universales que hablan de la lucha de una divinidad contra un monstruo primordial. Aquí, como en la mayor parte de los mitos que nos ha dado el Asia Menor hitita y hurrita, nos traslada a un tiempo en que dioses y hombres viven en la tierra, unos junto a otros.

El *Mito de Telepinu* (existe un mito muy semejante, cuyo protagonista es el dios de la tempestad) cuenta la desaparición del dios de la vegetación: «Telepinu ha partido, ha tomado consigo el grano [...] el grano ya no crece. El ganado y el hombre ya no se reproducen, la vegetación desaparece [...] los dioses ya no pueden satisfacer su hambre [...]». El gran dios de la tem-

pestad se siente ansioso: «Telepinu, hijo mío, se ha enojado y se ha llevado consigo todas las cosas buenas [...]». Los dioses parten en su busca, sin éxito. Al fin, es la abeja quien se lo encontrará reposando «en una pradera, cerca del bosque de la ciudad de Lihzina». Picándole, le despierta del sueño. Tras diversos episodios, el dios se enojará de nuevo, Telepinu se dejará ablandar, volverá a su templo y la vida recobrará su curso normal. Aquí, igualmente, el mito forma parte de un ritual, ritual sin duda celebrado en territorio hitita con ocasión de una hambruna o de una sequía prolongada. Los temas del mito —desaparición del dios de la vegetación, la picadura de la abeja que le despierta (tema folclórico, siendo considerada la picadura de abeja como curadora de la parálisis)— vuelven a hallarse más o menos en todas partes. Hay analogías especialmente estrechas, pero no inesperadas, con los mitos sumerio-babilonios que hablan del descenso de la diosa Ishtar a los infiernos —con su desaparición, toda reproducción cesa en la tierra— y, naturalmente, con mitos cananeos y sirios que pertenecen al ciclo de Tammuz-Adonis, mitos en los cuales la desaparición del joven dios provoca que cese la vida.

Nota sobre las traducciones

Para la mayor parte de los textos sumerios, se ha seguido, por regla general, a S. N. Kramer y T. Jacobsen, quienes no cabe decir qué inmensos progresos han hecho posibles para la comprensión de los textos religiosos sumerios. Se puede consultar con provecho: S. N. Kramer, en *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament*, editado por James B. Pritchard, Princeton University Press, 1950, p. 37 y ss., y la obra del mismo autor titulada *La historia empieza en Sumer*, 1957, sugestiva, pero cuyo más grave defecto es, sin duda, la ausencia de sentido crítico y de humildad. Los capítulos de T. Jacobsen, en *Before Philosophy*, Londres, Penguin Books, 1949, p. 137 y ss., son sin duda los más evocadores del medio mesopotámico.

Para las traducciones de los textos asirios e hititas, el autor es el único responsable.

BIBLIOGRAFÍA

DHORME, E., *Les Religions de Babylonie et d'Assyrie*. París, 1945.

DHORME, P., *Choix de textes religieux assyro-babyloniens*. París, 1907.

FRANKFORT, H., *et al.*, *Before Philosophy* (Penguin Books). Londres, 1949.

GOETZE, A., en J. B. Pritchard, *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament* (pp. 120-125). Princeton, 1950.

GUTERBOCK, H. G., *The Song of Ulikummi*, en *Journal of Cuneiform Studies* (véanse [1951], pp. 135-161 y VI [1952], pp. 8-42).

HEIDEL, A., *The Babylonian Genesis*. Chicago, 1942.

JACOBSEN, T., *Sumerian Mythology*, en *Journal of Near Eastern Studies* (véanse pp. 128-152). 1946.

KRAMER, S. N., *Sumerian Mythology: A Study of Spiritual and Literary Achievement in the Third Millennium B. C.* Filadelfia, 1944.

LABAT, R., *Le Poème babylonien de la Création*. París, 1935.

OTTEN, H., *Mythen vom Gotte Kumarbi, Neue Fragmente*. Berlín, 1950.

PALLIS, S., *The Babylonian Akitu Festival*. Copenhague, 1926.

4
MITOLOGÍA DE LOS SEMITAS OCCIDENTALES

por

ANDRÉ CAQUOT

«Los semitas nunca han tenido mitología. El modo neto y sencillo como conciben a Dios separado del mundo [...] excluía esos grandes poemas divinos en que desarrollaron su fantasía India, Persia y Grecia». Al enunciar este juicio, en 1855, Ernest Renan pensaba en el origen semítico de las grandes religiones monoteístas del universo: judaísmo, cristianismo, islamismo, y en la ausencia de mitos en la literatura de los árabes preislámicos, cuyo género de vida y civilización parecían mostrarles como los últimos representantes de los antiguos nómadas fundadores del monoteísmo. Poco después, el desciframiento de las escrituras cuneiformes revelaba la existencia de la rica mitología de los semitas orientales, asirios y babilonios, llevando a rechazar la opinión de Renan. Pero los mitos y leyendas contenidos en las tablillas asirio-babilónicas no son las creaciones propias del genio semítico, sino traducciones o adaptaciones del sumerio. Lo que se sabía hasta 1930 de las religiones semíticas occidentales no permitía hablar apenas de mitologías fenicia o siria.

Los documentos indígenas son inscripciones —dedicatorias, estelas funerarias, tratados internacionales— generalmente bastante breves. Se leen en ellas los nombres de múltiples divinidades invocadas por el fiel o como garantizadoras. Ahora bien, los nombres divinos varían de tal modo desde una región, y aun desde una ciudad, a otra, que toda reconstitución de un panteón común a los semitas del oeste sigue siendo aleatoria. Los fenicios

de Biblos, desde los tiempos más antiguos, según atestiguan documentos egipcios, honraban a una diosa cuyo nombre verdadero se disimula bajo el título de *Baalat*, o «Señora» de Biblos; las inscripciones reales de la primera mitad del I milenio a. C. le asocian un *Baal*, o «Señor» de la ciudad. En Sidón, el dios nacional lleva, en el siglo v a. C., el nombre de *Eshmun*, y los griegos harán de él un Asclepio; la diosa se llamaba *Astarté*. A pocos kilómetros al sur de Sidón, los tirios ponían a la cabeza de su panteón al dios Melkart, literalmente, el «Rey de la Ciudad», helenizado como Heracles, mientras que en Cartago, colonia tiria en África del Norte, millares de dedicatorias testimonian al favor de una pareja divina constituida por *Baal Ammón* y la misteriosa *Tanit*, cuyo nombre al menos parece de origen africano. La misma diversidad caracteriza a los panteones arameos, desde aquel que nos revela la gran inscripción del rey Zakir de Hama (siglo VIII a. C.), dominado por *Baalshamin*, el «Señor de los Cielos», seguido de las divinidades astrales *Shamash*, el Sol, y *Shahr*, la Luna, hasta los de Palmira, de Dura-Europos y de Hatra (en tiempo de la dominación romana en Oriente), en que se manifiestan las influencias más heterogéneas: oeste-semíticas, babilónicas, árabes, helenísticas, iranias.

Tal diversidad puede basarse en el hecho de que, en una región fraccionada por la geografía y que no conoció unidad política impuesta desde el exterior, la religión empieza por ser religión de la ciudad. Cada ciudad formaba con sus arrabales un verdadero Estado, cuidadoso de afirmar su particularismo en el plano religioso y en el plano político. La comunidad de origen y de lengua permite suponer que, bajo nombres diferentes, se ocultan en realidad divinidades idénticas en figura y función. Suposición inverificable, pues nos faltan en casi todas partes el conocimiento de las relaciones que los fieles imaginaban entre sus divinidades, y nos falta el conocimiento de la mitología.

LOS TEXTOS DE RAS-SHAMRA

El descubrimiento de los poemas de Ras-Shamra, la antigua Ugarit, ha probado que los semitas fueron capaces de crear mitos. Debemos detenernos un poco en esos textos, no sólo en razón de su antigüedad —fueron re-

dactados en el siglo XIII a. C.—, sino sobre todo porque proporcionan los únicos ejemplos conocidos hasta hoy de relatos que ponen en juego las diversas figuras de un panteón completo. No nos ofrecen un estadio arcaico o primario de la mitología semítica, sino una muestra de ésta, y es posible que, en las demás ciudades-estado de Fenicia o de Siria, los cleros locales hayan elaborado mitologías análogas, de las que sólo han subsistido vestigios dispersos entre autores de lengua griega.

El lugar de Ras-Shamra, excavado a partir de 1929 por C. Schaeffer y G. Chenet, ha dado tablillas de tierra cocida que tienen caracteres cuneiformes de un tipo antes desconocido. Siendo treinta el número de los signos, se trataba de un alfabeto y no de un silabario como el que empleaban los asirio-babilonios. A pesar de la ausencia de bilingüe, se logró descifrarlos rápidamente, y se verificó por completo la hipótesis de trabajo de los primeros intérpretes: los textos estaban escritos en una lengua semítica occidental emparentada con el fenicio y con la «lengua de Canaán» adoptada por los israelitas. Las tablillas extraídas del templo de Baal desde 1929 hasta 1938, editadas y traducidas por C. Virolleaud, son en buena parte de contenido mitológico. La forma es poética y, como la poesía del Antiguo Testamento, obedece al principio del paralelismo de los miembros. He aquí un ejemplo:

(*a*) Ningún enemigo se levantará contra Baal,
(*b*) ningún adversario, contra el cabalgador de las nubes.

Por desgracia, los textos que poseemos están mutilados con excesiva frecuencia: se estima que, de algún poema, no nos han llegado más que cien líneas de las cuatrocientas que debía tener la tablilla, y aun los fragmentos conservados no son de un mismo asunto. Las dificultades de interpretación de las partes indemnes a veces son insuperables: la escritura de Ugarit no tiene signo para las vocales, y así, una partícula negativa se anota del mismo modo que una partícula afirmativa; numerosos términos se traducen sólo de modo conjetural, o por el contexto, o recurriendo a etimologías a veces azarosas. Teniendo en cuenta las dificultades internas, la idea que se puede dar de la mitología ugarítica sigue siendo parcial y provisional.

Ugarit fue el punto de encuentro de múltiples influencias: semíticas, sumerio-babilónicas, hurritas, egipcias, egeas, como lo muestran su arte compuesto y los documentos en lenguas diversas que allí se han recogido. Pero los mitos están redactados en el idioma semítico, y los dioses que ponen en escena llevan nombres semíticos. Los semitas, pues, supieron crear mitos. Quizá hay que añadir que no lo hicieron por el puro placer de contar. Ciertos textos incluyen indicaciones de carácter litúrgico, dejando entrever que los poemas debían ser recitados o cantados en fiestas celebradas en el templo. Los mitos relataban, justificándolo, el desarrollo de un ritual que hacían revivir ante los fieles las hazañas de los dioses.

El dios El

El panteón de Ugarit está presidido por El, cuyo nombre, común a casi todas las lenguas semíticas, significa «el dios por excelencia». Su título de «toro» le confiere una potencia irresistible; es el padre de los dioses innumerables, el «padre de los hombres», el «creador de las cosas creadas». Es un viejo, y se le llama «el padre de los años», igual que el Dios de Israel recibe en la visión de Daniel (VII, 9) el título de «anciano de los días». Del viejo, El tiene la barba canosa, la sabiduría infinita y la bondad. Es el «Favorable», el «Misericordioso», y los «bellos nombres» que el Corán confiere a Alá recuerdan esos epítetos. No obstante, este creador parece singularmente alejado de su creación. Reside en un lugar misterioso y lejano: «en la fuente de los ríos, en el hueco de los abismos»: entendemos, probablemente, en la confluencia de las dos ramas del río cósmico que ciñe con sus aguas el universo visible (las «aguas de lo alto» y las «aguas de abajo», separadas por el firmamento, según Génesis, I, 6-7). Allí es donde los dioses van a presentarle sus quejas, pero, en las narraciones épicas de que vamos a hablar, El parece quedar en el plano de fondo. ¿Es un dios ocioso, un creador retirado de su creación? ¿No es más bien un majestuoso garantizador del orden cósmico, que vigila de arriba abajo el juego de fuerzas del que depende la vida del mundo y de los hombres, fuerzas encarnadas por otros dioses, más próximos a los hombres y adorados con más fervor?

Quizá no siempre fue así. El poema que se ha titulado *Nacimiento de los dioses graciosos* parece ser el único vestigio de un ciclo mitológico en que el dios El tenía un papel más activo. El está a la orilla del mar, hechiza a dos mujeres extendiendo su «mano» (su miembro viril). Mientras una ave se asa al fuego, las dos mujeres se convierten en sus esposas. Dan a luz a los «dioses graciosos», *Shahar*, «Aurora», y *Shalim*, «Paz» o «Crepúsculo», que la diosa *Athirat*, la Misericordiosa, paredra por derecho del padre de los dioses, amamanta con sus pechos. Los recién nacidos tienen mucho apetito y El les manda que recorran durante siete años cultivos y pastos mientras el alimento se acumula en los graneros. El texto está entrecortado por rúbricas que ordenan cumplir ciertos ritos, si bien resultan enigmáticos. Uno de ellos: «Cuece un cabritillo en la leche», justifica la prohibición hecha a los israelitas por Éxodo, XXIII, 19, «No cocerás a un cabritillo en la leche de su madre». El poema debía acompañar la celebración de un matrimonio sagrado destinado a promover la fertilidad de los campos y la fecundidad de los rebaños. Mito agrario, el poema del *Nacimiento de los dioses graciosos* contrasta con los demás textos ugaríticos en razón del lugar que da al dios El. Es sorprendente que ningún mito cuente cómo ese «creador de las cosas creadas» ha realizado su obra de demiurgo. Ese jefe del panteón de Ras-Shamra, ¿no fue eclipsado por un dios nuevo, o, más recientemente, no fue promovido a una dignidad eminente por los semitas de Ugarit, el dios Baal?

Baal y el Príncipe del Mar

Según el Antiguo Testamento, *Baal* es la designación habitual de los «falsos dioses». Etimológicamente, es el «Señor», y ese título, por sí solo, indica la extensión de sus atribuciones. En la literatura ugarítica, Baal es una personalidad divina, de aspectos múltiples. Lleva el epíteto de «ternero» o de «becerro», y se puede reconocer una figura semejante bajo los rasgos del «becerro de oro» cuya imagen erigieron y adoraron los israelitas infieles (Éxodo, XXXII, 4, I Reyes, XII, 28). Habitando en las alturas de *Tsaphón* —lo que significa quizá la «Nube Tenebrosa»—, es un dios de la tempestad, como el dios Hadad de los arameos. A él, o a una figura semejante

u homónima, los profetas adversarios de Elías (I Reyes, XVIII) invocan en vano en la cima del Carmelo para que acabe la sequía. Dirigiendo o encarnando los fenómenos atmosféricos y las precipitaciones, de él dependen las buenas cosechas. Armado del rayo, es también, en fin, un dios guerrero que se eleva al rango de campeón de los dioses y conquista con alta lucha el lugar de honor entre los dioses de Ugarit.

El príncipe Yam —su nombre significa «el Mar»—, llamado también el «Juez-Río», ha decidido que le sería construido un palacio. Ha pedido la colaboración del dios arquitecto y artesano Kuthar, el «Hábil», que simboliza las civilizaciones prestigiosas de ultramar, pues «Creta es su residencia, Egipto su patrimonio». Tal es la noticia que se le lleva al dios El. Éste parece aprobar el designio de su hijo Yam y está dispuesto a reconocerle la realeza entre los dioses, sin tener en cuenta las protestas del dios Astar, pretendiente al trono divino y constantemente rechazado. Pero Yam se pone arrogante. Se presume que Baal ha rehusado pagarle el tributo, pues el Príncipe del Mar envía sus diputados a la asamblea de los dioses para pedir que se le entregue a Baal como esclavo. Al saber que se acerca la embajada, los dioses se sienten llenos de temor y, consternados, «inclinan la cabeza sobre las rodillas». Baal les avergüenza tal cobardía y les manda levantar la cabeza. Los enviados de Yam saludan respetuosamente a El, que se declara dispuesto a entregar a Baal, no sin ironía quizá, pues les anuncia que les costará mucho trabajo. En efecto, Baal está asistido por las diosas Anat, su belicosa hermana, y Astarté. Cuando se reanuda el relato, vemos a Baal armarse para combatir con el Príncipe del Mar. El servicial Kuthar le ha forjado dos mazas, que, como las espadas de los héroes de las gestas caballerescas, llevan nombres simbólicos, quizá dotados de una potencia mágica: «¡Expulsa!» y «¡Rechaza!», y que «vuelan en mano de Baal como águilas». Con ellas, Baal le aplasta la cabeza a su enemigo, y Astarté (?) proclama: «¡Ciertamente, Yam ha muerto y Baal es nuestro rey!».

El mito de Baal y del Príncipe del Mar ha dado lugar a dos interpretaciones. Una, de carácter histórico, ve en Yam la personificación de los «pueblos del mar» que asaltan la costa fenicia y son rechazados por el dios nacional de Ugarit. El otro procede de una comparación entre ese mito y el poema babilónico de la creación, en que Marduk, el campeón de los dio-

ses, parte en dos el cadáver de Tiamat, la potencia del mar, para formar con él el mundo, pero las alusiones que justifican esta hipótesis son poco claras y no se puede especular sobre las considerables lagunas del texto. Si Baal no aparece como un demiurgo, al menos se le puede considerar como un ordenador del cosmos amenazado por los asaltos del elemento líquido.

El palacio de Baal. La diosa Anat

No se puede decir exactamente cuál era el encadenamiento de los textos de los que es héroe Baal. No es seguro, pues, que las dos tablillas que parecen tener por motivo central la construcción del palacio de Baal sean continuación del episodio de la victoria sobre Yam. El arranque de la primera tablilla nos hace asistir a un curioso episodio: habla, para empezar, de los preparativos del banquete en honor de Baal, luego vemos a su hermana Anat combatir y destrozar guerreros, hundiendo las rodillas en su sangre y apilando sus cabezas. El furor belicoso de la diosa explica la representación que de ella dieron los egipcios y el favor de que disfrutó ante los faraones conquistadores de la XIX dinastía, al mismo tiempo que otra diosa semítica que se le parece mucho, la combativa Astarté. Terminada la matanza, Anat recibe un mensaje de Baal ordenándole que vuelva a trabajos más pacíficos, que parecen relacionarse con la fertilidad del suelo, pues la virgen guerrera es también una diosa de la vida y de la fecundidad. Su nombre debe relacionarse con la designación semítica de la «fuente», *ayn*. Baal la llama y ésta exclama: ¿no he derribado a tus enemigos, el Príncipe del Mar, el dragón Tannin y Lotan, «la serpiente tortuosa, la bestia de siete cabezas»? Baal pide a su hermana que intervenga a su favor, pues volvemos a hallar a la diosa ante el dios El, al que declara: «El poderoso Baal es nuestro rey, nuestro juez, no hay nadie por encima de él [...] no obstante, no hay casa como los dioses, no hay corte como los hijos de Athirat». Seducido, o amenazado, por Anat, el padre de los dioses, acepta y manda buscar a Egipto al arquitecto divino Kuthar. En la segunda tablilla, es la propia Athirat, la madre de los dioses, quien reconoce la realeza de Baal, y pide a El que se le construya un magnífico palacio, de oro, de plata y de lapislázuli, para que Baal dé lluvias abundantes. Vemos después a Kuthar a la obra, encendiendo sus

forjas en el palacio en construcción, pero Baal está inquieto por los planes de Kuthar: éste quiere abrir aberturas en la casa que edifica. Baal piensa, sin embargo, en el suntuoso banquete que va a ofrecer a los dioses y diosas, y parte a visitar las ciudades de su reino. A su regreso, acepta el plan de Kuthar: se abrirá una ventana. De repente, cambia el tono. Apenas consagrada por la edificación del palacio, la realeza de Baal es amenazada por el dios Mot, que habita en una morada subterránea y hedionda.

El palacio de Baal parece ser a la vez la residencia celeste del dios y su reflejo terrestre, el templo de Baal en Ugarit. El poema debía ser recitado en ceremonias de inauguración (compárese con el relato de la dedicación del templo de Jerusalén por Salomón en I Reyes, VIII) o de entronización periódica de Baal. Señor de la tempestad, éste asegura la alimentación de los hombres y de los dioses, pero, para difundir sus beneficios, ha de abandonar su morada y caer sobre la tierra en forma de lluvia. Es lo que nos muestra el episodio siguiente.

Baal y Mot

Mot, cuyo nombre parece significar «Muerte», manda a Baal que descienda a su cueva, ansioso de devorarle. Tiende «sus labios hasta el cielo, su lengua hasta las estrellas». Baal no opone resistencia y se declara esclavo de Mot. Antes de rendirse a su adversario, Baal se une a una novilla, que quizá no es sino Anat, y tiene de ella un hijo: este episodio parece indicar que Baal, antes de desaparecer, preside la reproducción del ganado. Cuando se reanuda el relato, se anuncia a El la muerte de Baal, «el Príncipe de la Tierra», y el padre de los dioses se pone de luto. Anat llora y se desgarra el pecho. No obstante, Athirat trata de hacer sentarse a Astar en el trono que ha abandonado Baal, pero el pretendiente no tiene empuje. Anat parte en busca de su hermano ayudado por la diosa solar Shapash, que conoce todos los rincones del universo, ha encontrado a Mot y le ha hecho rendirse: «Le cosecha, le trilla, le aventa, dispersa su carne por los campos y los pájaros la devoran». Entonces El, gracias a un sueño premonitorio, sabe que Baal va a volver a la vida: ve por adelantado «los cielos goteando aceite, los arroyos corriendo como de miel». Ordena a Anat y Shapash que vayan en

busca de Baal, y un fragmento de tablilla relata cómo las dos diosas llevan al dios muerto a las alturas de Tsaphón, donde, cabe presumir, reanudará el ejercicio de su reinado glorioso.

Se trata claramente de un mito agrario, fundamento de un ritual de fertilidad. Baal es aquí la personificación de la lluvia que la tierra necesita para producir su fruto. Mot encarna el grano que debe empaparse del agua caída del cielo. Cuando han acabado los aguaceros, Baal está muerto, ha dado su sustancia al grano que madura. Pero en el momento mismo en que el trono de Baal queda vacío, en el rigor del verano, Anat y la diosa solar, recogiendo piadosamente los restos del dios, preparan la reconstitución de las nubes. El tratamiento que Anat hace sufrir a Mot se explica por el ritual de la «última gavilla», que atestiguan diversos folclores: se libera del grano el espíritu de fertilidad con vistas a obtener una nueva cosecha el año siguiente. Tras este episodio del mito, percibimos netamente el rito. Igualmente, el luto de Anat es el modelo de las lágrimas que vierten los fieles, de las flagelaciones que se infligen, abrumados por el destino patético del dios que se ha entregado para asegurar su subsistencia; que se ha entregado voluntariamente, pues su elección está hecha cuando deja a Kuthar abrir una ventana en su palacio celeste, orificio por el cual se difundirá por la tierra. Los cultos agrarios son a menudo originadores de una piedad emotiva y ferviente, el mito de Baal y Mot deja entrever que los semitas de Ugarit conocieron las emociones intensas de esos cultos, y muestra cómo Baal llegó a ser el primero y más querido de sus dioses.

Las leyendas reales

En los poemas de *Keret* y de *Danel* ya no estamos en el mundo de los dioses, sino en el de los hombres. Sin embargo, como en la época homérica, la escena se desplaza sin cesar de la tierra al cielo.

El rey Keret ha perdido a toda su familia, mujer e hijos: está sin heredero. El dios El, que es su padre, como Yahvé es padre del rey de Israel (Salmos, II, 7, LXXXIX, 27), se le aparece y le prescribe partir con su ejército al país de Udum, junto al rey Pabil, para casarse con su hija Huriya, «encantadora como Anat, amable como Astarté». Keret ejecuta la orden divina.

Llegado ante Pabil, rechaza todos sus regalos, pidiendo solamente la mano de su hija. En la asamblea de los dioses, Baal intercede para que El bendiga a Keret. Se concede la bendición: Keret tendrá siete, ocho hijos, uno de los cuales será amamantado por las diosas Anat y Astarté. El reino de Keret es próspero y le vemos ofrecer un banquete a los grandes de su reino. Aquí hay una laguna que no se puede colmar. Se vuelve a hallar a Keret rodeado de hijos mayores y gravemente enfermo. «¡Padre! ¿Vas a morir como los hombres? [...] ¿Los dioses mueren?», pregunta uno de sus hijos. Sin embargo, todo el territorio sobre el que reina Keret parece llorarle ya, y quizá con nostalgia, una columna evoca la fertilidad del suelo, la abundancia de las cosechas y de las vendimias, toda esa prosperidad que el salmo LXXII asigna al rey justo. Tras un consejo de los dioses, en que El pregunta quién podrá curar a Keret, éste recobra la salud y maldice al hijo demasiado impulsivo que ha querido aprovechar su debilidad para reinar en su lugar.

Danel, citado en el libro de Ezequiel (XIV, 14 y XXVIII, 3) como un justo y un sabio de los tiempos lejanos, es igualmente un rey privado de descendencia. No tiene hijo que le ayude en el culto y combata con sus enemigos. Baal se apiada de él, intercede por él ante el dios El, y le nace a Danel un hijo, llamado Aqhat. Un día, Danel, sentado a su puerta para «juzgar la causa de la viuda y del huérfano», ve venir hacia él al dios Kuthar. Danel le hace dar de comer y de beber, como Abraham a sus tres visitantes divinos de Mambré (Génesis, XVIII, 3). Kuthar le entrega un arco y flechas, que Danel confía a Aqhat, mandándole de caza. Allí, Aqhat encuentra a la diosa Anat, que codicia el arco de Kuthar.

Ella le ofrece oro, plata y, finalmente, le propone la inmortalidad si Aqhat consiente en cederle su arma. El joven elude la oferta de la diosa: sabe muy bien que la muerte es el destino de los hombres, y se burla discretamente de esa mujer cazadora. Anat, despechada, va a quejarse a El y prepara su venganza. Ayudada por un tal Yatpan, Anat, girando entre unas águilas por encima de Aqhat, le aplasta la cabeza. Danel, advertido de la muerte de su hijo, da libre curso a su dolor y maldice a la Tierra por siete años. Muchos detalles del poema quedan oscuros: parece que la hermana de Aqhat se disponga a castigar a Yatpan, y parece también que Anat formula la intención de hacer revivir a Aqhat y que algunos ritos realizados por Danel tienen quizá ese mismo fin.

Esas leyendas precisan la fisonomía y el papel de los grandes dioses de Ugarit: El, Baal, Anat, pero son menos textos religiosos que poemas de sabiduría, cargados de enseñanzas sobre la condición del hombre, sobre la actitud que debe tener hacia los dioses. Su motivo central y común parece ser el de la realeza, cuyo origen divino recuerda *Keret*. No solamente el rey asegura el orden y la justicia en su reino, sino que también su bendición determina su prosperidad, y su maldición, la esterilidad. *Keret* y *Danel* insisten, finalmente, sobre la miseria del rey privado de hijo: hace falta la gracia de los dioses para remediarla. Se conoce suficientemente la importancia que los relatos del Antiguo Testamento sobre reyes y patriarcas dan a una posteridad bendecida por Dios.

EL ANTIGUO TESTAMENTO

Los israelitas no tienen mitología. A comienzos del siglo xx gustaba interpretar las leyendas patriarcales en términos de mitología astral: esta moda ha pasado. Es cierto que el exclusivismo yahvista rechaza los relatos épicos que tienen dioses por héroes, como los poemas ugaríticos. La ausencia de mitos así definidos no significa, sin embargo, que la Biblia esté desprovista de temas míticos. Cuando los israelitas que nomadizaban por la estepa se establecieron en Palestina, entraron en contacto con poblaciones urbanas cuyo superior nivel de civilización no podía dejar de impresionarles. Los palestinos estaban organizados en ciudades-estados, su religión era politeísta y el ejemplo de Ras-Shamra hace pensar que la mitología no les era extraña. Esos paganos son, en principio, para Israel, enemigos destinados a sucumbir en la guerra santa de Yahvé, pero algunos se hicieron aliados y adoptaron la religión de sus conquistadores, sobre todo cuando, alrededor del año 1000, David y Salomón convirtieron la ciudad cananea de Jerusalén, ocupada pacíficamente, en capital de un reino y lugar del Templo. Las instituciones que aparecen entonces, la realeza, el clero organizado, ciertas fiestas, el mismo Templo, no tienen fundamento en el pasado nómada de Israel. Todo lleva a creer que en Jerusalén fue donde se compusieron los más antiguos salmos hebreos: son documentos sobre el culto de Sión. Se sabe con qué vigor condenaron los profetas el culto a los

falsos dioses, pero las formas de su culto, los himnos que se les cantaban, las gestas que se les atribuían, ¿no han sobrevivido en las alabanzas a Yahvé, presentado a los cananeos aliados, a los israelitas ganados a la civilización de Canaán, como el verdadero Baal, el auténtico El?

Los salmos y un profeta como Isaías, muy influido por la lírica del Templo, sitúan el viejo motivo de las victorias de Yahvé en términos que recuerdan los combates de Baal. Así, el salmo LXXIV, 13-14:

Tú eres quien ha roto las cabezas de los Tannin en las aguas.
Tú eres quien ha destrozado las cabezas del Leviatán.

El Leviatán, la serpiente «huidiza y tortuosa» de la que habla Isaías (XXVII, 1), no es otra cosa que el Lotan ugarítico. Como Baal, Yahvé es el «cabalgador de las nubes» (Salmos, LXVIII, 5), es el que da «el trigo, el mosto y el aceite» (Oseas, II, 10); como el palacio de Baal, el Templo de Yahvé en Sión es llamado «las cimas lejanas de Tsaphón» (Salmos, XLVIII, 3).

Los textos de Ras-Shamra mencionan en varias ocasiones la asamblea de los dioses presidida por El. La imagen reaparece en el Antiguo Testamento: Yahvé está entronizado «entre los hijos de los dioses [los ángeles]», y juzga al mundo desde el centro de ese tribunal divino:

Dios está en pie en la asamblea divina,
en medio de los dioses [los ángeles] juzga.
(Salmo LXXXII, 1)

Y el «prólogo en el cielo» del libro de Job nos hace asistir a una sesión de ese tribunal en que se decide la suerte del héroe.

No es una concesión al politeísmo ambiente. En la perspectiva israelita, los dioses representan las potencias extranjeras que el pueblo de Yahvé ha sometido o debe someter a su Dios y a su ley. La mitología semítica ha provisto a la lírica de un arsenal de motivos tomados para exaltar a Yahvé, por encima de los dioses, el rey de los dioses, el que da a Jerusalén la victoria sobre sus enemigos.

Es también en Jerusalén donde las tradiciones hebraicas han recibido la forma bajo la cual las conocemos. Allí también, viejos mitos pudieron rea-

daptarse a la gloria del Dios de Israel. Por eso la creación del hombre contada en el Génesis (II-III) evoca relatos mitológicos sumerio-babilonios. ¿Se debe ese relato a una influencia directa de Mesopotamia, o es el eco de un perdido mito cananeo? Lo ignoramos. Pero se puede responder por el relato bíblico del diluvio. Muchos detalles recuerdan el episodio de Utanapishtim en la epopeya de Gilgamesh; sin embargo, según el Génesis (VIII, 4), el arca de Noé se encalla en los montes de Ararat, ignorados por el texto babilonio. Ararat es el Urartu de los mesopotamios, la Armenia actual. Se entrevé de ese modo que el relato bíblico debió de inspirarse en una tradición mitológica de los hurritas, originarios de las comarcas vecinas de Armenia y establecidos en Palestina en el II milenio (Génesis, XIV, 6).

La literatura hebrea posterior también nos ha transmitido semejantes temas míticos. El libro de Enoc contiene el célebre relato de la «caída de los ángeles», última transposición de la condenación de los dioses paganos por Yahvé. Ahora bien, este episodio tiene como escenario el Hermón, imagen terrestre del monte mítico, donde el dios supremo de los cananeos ejercía la realeza y el juicio.

VESTIGIOS DE MITOS SEMÍTICOS EN LOS TEXTOS CLÁSICOS

Se sospecha que la abundante literatura mitológica en lengua griega ha incorporado cierto número de elementos de origen semítico. En la leyenda de Heracles, la muerte del héroe en la pira del monte Eta traslada quizá un ritual tirio de regeneración del dios Melkart por el fuego. Los textos clásicos, en todo caso, son los únicos testigos del mito de una divinidad indiscutiblemente semítica.

Se trata de Adonis, cuyo nombre es una forma helenizada del fenicio *adôni*, «mi señor». Tal como la hallamos en poetas y mitógrafos griegos y latinos, la leyenda le da por padre un rey de Siria llamado Teias, o el rey de Chipre, Ciniras, y por madre a Mirra. Ésta, metamorfoseada en árbol, da a luz a un niño de radiante belleza. Afrodita lo recoge y lo confía a Perséfone, que se prenda de él y se niega a devolverlo. Para cortar la querella de las diosas, Zeus decide que Adonis pasará la tercera parte del año junto a Afrodita, otra tercera parte junto a Perséfone, y dispondrá a

su gusto del resto del tiempo. Adonis decide dar esos cuatro meses a Afrodita. Se cuenta así que Adonis murió en la caza, herido en el muslo por un jabalí.

El culto de Adonis fue conocido por los griegos desde el siglo VI a. C., sin duda por mediación de Chipre. En la misma época, Ezequiel (VIII, 14) lo señala en Jerusalén bajo el nombre babilonio de Tamuz. Más tarde, numerosos testimonios clásicos y patrísticos atestiguan la difusión en todo el mundo mediterráneo de ese culto patético, en que a la alegría del reencuentro de Adonis y Afrodita sucedían el dolor de su brusca muerte y el luto de las mujeres. Efímeros jardines simbolizaban la gracia y el prematuro declinar de la divinidad. Adonis es un dios semítico de la fertilidad, que representa el espíritu de la vegetación, quizá un avatar del Baal ugarítico, pero el mito que se acaba de resumir muestra que los griegos supieron bordar sobre su leyenda, darle un giro novelesco y enriquecerlo con detalles tomados de los mitos de otras divinidades agrarias, no semíticas, tal como el de Coré.

No se tendrán por testimonio más fiel sobre la mitología semítica las informaciones dejadas por un autor del siglo II de nuestra era, Filón de Biblos, bajo el título de *Historia fenicia*, aunque pretenda retranscribir la enseñanza del sabio fenicio Sanconiatón, «anterior a la guerra de Troya». Los fragmentos de Filón de Biblos que nos ha transmitido Eusebio de Cesarea en su *Preparación evangélica* implica tres relatos distintos.

La primera parte es una cosmogonía, de carácter menos religioso que científico, en que intervienen los elementos físicos y no los dioses. La doctrina recuerda ciertas cosmogonías llamadas «órficas».

La segunda parte, especie de historia de los progresos de la humanidad, atribuye las invenciones civilizadoras a grandes hombres cuyos nombres pertenecen a veces al vocabulario semítico: son abstracciones, como Misôr (en hebreo *mishôr*, «rectitud»), inventor de la sal, o divinidades como Jusôr, inventor de los encantamientos y de la navegación, tras el cual se reconoce al ugarítico Kuthar. El prejuicio euhemerista de Filón es poco compatible con la exposición de una mitología. De la tradición religiosa fenicia no sobreviven probablemente aquí más que algunos nombres divinos.

Finalmente, hay una *Historia de los Uránidas* o lucha de las generaciones divinas: al principio existía Elyun, el Altísimo, al que sucede Urano. Éste

es destronado y emasculado por su hijo Cronos, que es Elos, pero tiene un vengador en la persona de Zeus, que es Adôdos, llegado a ser rey de los dioses. Ahí también hallamos nombres divinos semíticos: Elyum es Elyon, dios nombrado por una inscripción aramea y título del Dios de Israel en los Salmos; Cronos-Elos es El; Zeus-Adôdos, Hadad, nombre del dios arameo de la tempestad, asimilado a Zeus en la época helenística. Pero el esquema según el cual están ordenados esos nombres divinos no es semítico: es el de una teogonía que recuerda la de Hesíodo, pero más próxima aún al mito hurrito-hitita de Kumarbi, poniendo en juego cuatro generaciones de dioses y no tres como Hesíodo. Una tablilla de Ras-Shamra certifica la equivalencia El-Kumarbi, y muestra que este mito era conocido en Ugarit, donde aparecen tantas influencias. Sin embargo, no se puede concluir de ahí que se trate de un mito semítico.

BIBLIOGRAFÍA

DE LANGHE, R., *Les Textes de Ras-Shamra-Ugarit et leurs rapports avec le milieu biblique de l'Ancien Testament* (2 vol.). Lovaina, 1945.

DHORME, E. y R. DUSSAUD, *Les Anciennes Religions Orientales* (Col. «Mana», P.U.F.). París, 1949.

DUSSAUD, R., *Les Découvertes de Ras-Shamra (Ugarit) et l'Ancien Testament* (2.ª ed., Geuthner ed.). París, 1941.

JACOB, E., *Ras-Shamra-Ugarit et l'Ancien Testament* (Col. «Cahiers d'Archéologie biblique», n.° 12. Delachaux et Niestlé ed.). Neuchâtel, 1960.

LAGRANGE, M. J., *Études sur les Religions sémitiques* (2.ª ed.). París, 1905.

VIROLLEAUD, CH. (Syria, Geuthner ed.), a partir de 1931.

—, *Légendes de Babylone et de Chanaan* (Col. «L'Ancien Orient illustré», I. A. Maisonneuve ed.). París, 1949.

5
MITOLOGÍA GRIEGA

por

PIERRE GRIMAL

EL LUGAR DEL MITO

A Grecia se debe el nombre y aun la noción de mitología. El espíritu heleno oponía, como dos modos antitéticos de pensamiento, el *logos* y el *mythos*, el «razonamiento» y el «mito». El primero es todo aquello de que se puede dar cuenta racionalmente, todo lo que alcanza a una verdad objetiva, y es idéntico para todos los espíritus. El segundo es todo lo que se dirige a la imaginación, todo lo que no es susceptible de verificación, sino que lleva su verdad en sí mismo, en su verosimilitud o, lo que viene a ser lo mismo, en la fuerza de persuasión que le confiere su belleza.

El pensamiento griego entero oscila entre esos dos polos, el del *logos* y el del mito, y a menudo ha sorprendido que el pueblo más razonable del mundo también haya sido el que quizá ha inventado y, seguramente, difundido las fábulas más absurdas. Pero es vano preguntarse si los griegos han creído en los mitos. Es como preguntarse si el *Zeus* de Fidias era una imagen fiel del Olímpico. La cuestión no tiene sentido. El *Zeus* de Fidias era bello y provocaba en el alma de quien lo contemplaba una suerte de intuición de lo divino por la belleza: en esa medida, y sólo en ésa, la estatua representaba al dios. Lo mismo pasa con los mitos: cada cual podía creer en ellos o dudar de ellos a su gusto; ninguno de ellos ha sido nunca artículo de fe impuesto por una autoridad religiosa; así se ve a los poetas cómicos tra-

tarlos con la mayor falta de respeto, pero, más profundamente aún, cada cual tenía el derecho de modificar esos mitos, y no hay un poeta, en toda la historia de la literatura helénica, que no haya jugado según su fantasía con las tradiciones legendarias, modificándolas, adaptándolas, confiriéndoles tal o cual significación moral. Dominio fluido, movedizo, porque se ha desprendido de las sujeciones de la razón, la mitología se parece a la arcilla de la que los artistas griegos modelaban a su gusto mil imágenes diversas; y ahí está su carácter más profundo, el que le ha dado su fecundidad para la historia del pensamiento humano: en todo tiempo, ha proporcionado materiales a la creación poética o filosófica, y nunca ha constituido un dato inmutable, adquirido de una vez para siempre, ni una teología revelada.

EL MITO COMO SÍMBOLO

Eso es tan verdadero que vemos a un filósofo como Platón crear ante nuestros ojos un mito nuevo para expresar una intuición sobre la naturaleza del amor. Platón imagina, en *El Banquete*, que el creador había empezado por configurar a los seres humanos mucho más fuertes, mucho mejor dotados que como son ahora. Cada uno tenía dos cabezas, cuatro brazos, cuatro piernas, y era tan temible en su fuerza que el señor de los dioses, inquieto de su obra, decidió debilitarle y, para ello, lo partió en dos mitades, cada una de las cuales se hizo autónoma. Y así es, dice Platón, como nació la humanidad actual. Pero esas mitades de seres, sintiéndose inconscientemente incompletas, buscan desesperadamente la mitad que debe completarlas. Ese sentimiento instintivo, ese impulso hacia otro, es la esencia misma del amor. Es muy probable que Platón no encontrara ese mito en la tradición religiosa griega, sino que lo imaginara por entero. Y lo que hizo Platón en *El Banquete*, otros escritores lo habían hecho antes que él, y otros más lo harán después que él. Hay en la mitología toda una serie de leyendas inventadas a gusto para encerrar una alegoría, sólo que no siempre sabemos discernirlas, y los griegos tampoco podían hacerlo siempre. Tenían incluso tendencia a buscar significación profunda en mitos que nunca la habían tenido.

La verdad es que los mitos alegóricos no son ni los más numerosos ni los más importantes. No ocurre que todos los mitos griegos hayan sido, en

un momento de su historia, depositarios de una verdad secreta. Algunos pensadores griegos, y algunos modernos, lo han creído, pero erróneamente. Los mitos de los filósofos de profesión o los de los poetas como Hesíodo, que son moralistas y, por consiguiente, de las maneras de los filósofos, forman, en conjunto, una categoría particular y no deben su existencia más que al hecho de que el modo de pensamiento mítico era familiar a sus autores. Existía una mitología anterior a los mitos alegóricos: era, lo repetimos, un modo de pensamiento que se reveló, al usarlo, capaz de crear un universo dotado de sus leyes propias y que se nos manifiesta a través de la literatura: la epopeya, para empezar, luego el lirismo coral y la tragedia, antes de que los filósofos se apoderaran de él.

LOS ORÍGENES DE LA MITOLOGÍA GRIEGA

¿Cómo pudo nacer ese pensamiento mítico? Este problema, que no se puede menos de plantear, no se resuelve con certidumbre. Sin duda, en su origen primero, la mitología helénica procede de una función inherente al espíritu humano, la facultad de crear realidades imaginarias, y es seguro que esta facultad se ejerció al principio, preferentemente, en el dominio de la religión. También el mito griego está en estrecha relación con ésta, pero no se confunde con ella. En cierta medida, incluso se puede decir que es antirreligioso, si es cierto que tiende a desacralizar a las divinidades, integrándolas en sus fábulas, dotándolas de historia, prestándoles aventuras de las que siempre se han escandalizado los espíritus verdaderamente religiosos. Se mostraba, en Creta, una «tumba de Zeus»: Píndaro, aludiendo a ese mito cretense, lo rechaza resueltamente y, para excusar la impiedad, ¡no se le ocurre otra cosa que alegar sino el gusto, innato en los cretenses, por la mentira gratuita!

MITO Y RELIGIÓN

La mitología tiene como carácter esencial atraer lo divino a la tierra, abolir, de hecho, toda distancia entre lo inmortal y lo mortal. Se verá, pues, a Zeus

enamorado, a Apolo esclavo de un rey tesalio, a Afrodita herida de una lanzada, a Hefesto renqueante. Los dioses tendrán una biografía semejante a la de los seres humanos. Nacerán, amarán, se enojarán, incluso lucharán y, a veces, morirán. Además, gustarán de descender a la tierra, de mezclarse con los hombres, de tomar cuerpo, sin que resulte de ello ninguna consecuencia metafísica. Es evidente que ese trabajo de fabulación debe distinguirse del pensamiento religioso propiamente dicho. En los santuarios, los sacerdotes meditaban sobre la naturaleza de los dioses: a veces, su enseñanza revestía la forma de un mito —y entonces era una alegoría sagrada—, pero tenían cuidado de no confundir la divinidad con la imagen que de ella se hacían los simples fieles o los poetas. La mitología debe mucho a los santuarios, pero no se ha desarrollado por entero a su sombra.

Existen, en el conjunto de los mitos, muchas leyendas que tienen sabor popular y, más exactamente, folclórico, y quizá es en su dirección por donde conviene buscar la solución de nuestro problema. Son todas las leyendas que parecen surgidas de una reflexión sobre ritos o imágenes extrañas a la tradición primitiva de los helenos. Cuando éstos llegaron a las orillas del Mediterráneo, encontraron allí divinidades y cultos cuya significación no comprendieron. Ellos mismos poseían una religión, con divinidades ya personalizadas, y son éstas las que tratarán instintivamente de reconocer en el mundo religioso nuevo con el que tropezaban. Para explicar las diferencias que observaban, el mito ofrecía sus inmensas posibilidades.

Por ejemplo, en el mundo egeo había una divinidad femenina, la Dama de las Fieras, que se representaba de pie entre dos animales salvajes. La significación religiosa de la imagen no era accesible, naturalmente, a los invasores, que, en cambio, creyeron descubrir en ella a su diosa Artemisa. La concepción de la divinidad cazadora, llamada a imponerse más tarde, habría nacido de esta confrontación. Quizá también de la misma manera es como surgieron las innumerables leyendas de las metamorfosis divinas —medio cómodo para dar cuenta de las mil formas divinas bajo las cuales se creía reconocer la misma personalidad divina—. Zeus, en particular, fue el principal beneficiario de esas invenciones, y veremos que eso dio nacimiento a un ciclo de gran riqueza.

Evidentemente, esa proliferación mítica, reacción espontánea del espíritu heleno frente a una realidad religiosa compleja, siguió siendo indisci-

plinada, independiente de cualquier autoridad sacerdotal y, al mismo tiempo, susceptible de presentar variaciones considerables de una ciudad o aldea a otra. Hay divinidades comunes a todos los griegos, pero los mitos sólo presentaron ese carácter de generalidad en época bastante tardía, y siempre con variantes locales que muestran muy bien que, ante todo, surgieron aquí y allá, sin duda en un tiempo en que ya las oleadas de invasores se habían roto y compartimentado en los diferentes territorios del continente y de las islas.

Los grandes mitos griegos aparecen ya formados en los más antiguos textos de lengua griega conservados, es decir, los poemas homéricos. Homero sin duda no cuenta ninguno (o casi ninguno, pues, a veces, hay mitos introducidos en episodios en la *Ilíada* y la *Odisea*), sino que numerosas alusiones a las genealogías, contenidas en el poema, suponen la existencia de una mitología ya constituida. Esta mitología, que se adivina, comprende mitos relativos a las personas divinas y tradiciones legendarias en que aparecen héroes, es decir, seres medio humanos, medio divinos, que a menudo deben su nacimiento a la unión de un dios y una mortal, o que, de nacimiento por entero mortal, han sabido, sin embargo, ganarse la amistad de los dioses y viven en familiaridad con ellos. Estas dos mitades de la mitología no forman, desde ese momento, dos dominios rigurosamente distintos. Existe toda una zona mal definida en la que personalidades heroicas y divinidades tienden a confundirse, y se adivina que tales o cuales héroes han sido antaño divinidades, pero que han perdido una parte de sus prerrogativas por diversas razones históricas. Inversamente, hay héroes que son realmente personajes históricos, reyes, o taumaturgos, cuyo recuerdo ha persistido y se ha rodeado de leyenda. Su tumba se ha hecho lugar santo y su nombre se ha mezclado en relatos maravillosos. Ocurre incluso que los dos fenómenos se hayan producido en concurrencia a propósito de un mismo héroe, y que un ser humano divinizado haya recogido la herencia cultural y mítica de una antigua divinidad local medio desaparecida. Sospechamos que eso ha pasado bastante a menudo con Heracles, el más «invasor» de los héroes, y es muy probable que las tradiciones relativas a los reyes de Micenas y de Argos o a los primeros soberanos del Ática mezclen inextricablemente la historia y el mito.

LOS MARCOS GENERALES DE LA MITOLOGÍA GRIEGA

No obstante, a pesar de toda la confusión que preside la formación de la mitología griega, esa inmensa materia llegó a clasificarse y ordenarse. La constitución de una literatura cuya irradiación superaba el marco estrecho de las ciudades, el pulular de la colonización, el desarrollo de las relaciones comerciales con todos los países ribereños del Mediterráneo oriental, la fortuna de algunos grandes santuarios, como Delfos, Olimpia, para la Grecia propiamente dicha, y Mileto para Asia, todo ello tendió a internacionalizar los mitos, a hacer de la mitología el vehículo común del pensamiento helénico. En ese momento, el mito se hizo superior a la ciudad: ya no surgió de una tradición local, fue importado de fuera —o, más bien, se presentó a su regreso adornado, enriquecido, reforzado por todos los elementos que le habían aportado las comparaciones con los de otras ciudades y aun de otras razas—. La mitología desempeña entonces plenamente un papel esencial, que es ser un sistema de pensamiento destinado a explicar lo que desafía a la razón. Por ejemplo, lejos de quedar desconcertados por la religión egipcia, hirviente de figuras animales y monstruosas, los griegos remitieron su origen al tiempo en que, aterrorizados por el gigante Tifón, los dioses se habían disimulado bajo las formas más diversas y habían buscado asilo aun en las arenas del desierto líbico. Así, todo volvía a entrar en el orden: lo desconocido y lo insólito volvían a hallar un aspecto tranquilizador.

En ese estadio, la mitología helénica elaboró varios ciclos, que forman los marcos generales y sólidos del sistema. Por lo pronto, las teogonías, es decir, la historia del engendramiento de los dioses, al mismo tiempo que la de la creación. Sospechamos que esta exigencia era extraña a la más antigua mitología helénica, y que su idea les vino a los griegos del exterior, probablemente de Asia Menor. Después, cada uno de los grandes dioses se halló dotado de un conjunto de leyendas de orígenes diversos. Eso formó lo que se puede llamar el «ciclo de los Olímpicos». En él se encuentran supervivencias muy antiguas, pertenecientes a la religión de los conquistadores indoeuropeos, pero también aportaciones extranjeras, asiáticas, egeas y, de modo general, prehelénicas.

Al lado del «ciclo de los Olímpicos» se formaron «ciclos heroicos», que se presentaban como más netamente comprometidos con la historia. Las le-

yendas de los amores de Zeus, por ejemplo, podían colocarse en no importa qué tiempo. Pero el nacimiento de un héroe, o la guerra de Troya, o la fundación de una ciudad, se unían a tradiciones datadas, que debían ser respetadas en lo posible. Ahí, el mito es menos libre, y los diferentes ciclos se dominan unos a otros. Por ejemplo, hace falta explicar por qué Heracles no se encontró nunca con Teseo, aunque la sucesión de las genealogías pone su actividad sensiblemente hacia el mismo tiempo. También hace falta saber por qué el mismo Heracles no fue a combatir contra Troya por más que hubiera conocido a Néstor, que participó en la expedición, y, por consiguiente, fue contemporáneo suyo. Todas esas exigencias, cuidadosamente pesadas por los primeros historiadores de Grecia, condujeron a construcciones destinadas a poner de acuerdo las tradiciones legendarias con la cronología y con una especie de verosimilitud general.

Finalmente, esos mismos ciclos heroicos, utilizados por los poetas épicos, dieron lugar a relatos continuados, de carácter más literario que las leyendas tenidas en cuenta hasta aquí. La *Ilíada* es el ejemplo más célebre de esas creaciones; pero sabemos que existieron otras, y que no sólo Troya, sino Tebas, Corinto y Atenas, entre ellas, llegaron a ser centro de toda una literatura mítica de la que sólo ha llegado a nosotros una parte muy escasa.

Esa clasificación, resultado de la evolución de la mitología, todavía sigue proporcionando un plan cómodo: es el que seguiremos en nuestra exposición. Añadiremos a esas cuatro grandes categorías (teogonías, ciclo de los Olímpicos, ciclos heroicos, «novelas» legendarias), un quinto grupo, que comprende leyendas aisladas, testigos dispersos de lo que fue la gran floración de los mitos en la Grecia anterior al clasicismo normalizador.

LOS SISTEMAS TEOGÓNICOS

El poema de Hesíodo

Fue Hesíodo, el poeta de Ascra, en Beocia, quien redactó la más célebre de las teogonías, sin duda en el transcurso del siglo VIII a. C. Hesíodo per-

tenecía a una familia originaria de Cumas, en Eolia, y es probable que le marcara la influencia del pensamiento oriental, sugiriéndole elegir como tema de un poema, a la vez épico y didáctico, la historia de la creación del mundo y de las generaciones divinas. La *Teogonía* de Hesíodo representa una síntesis religiosa ya muy compleja, en la que se mezclan y se organizan, en un sistema casi histórico, divinidades salidas de todos los horizontes del mundo oriental. En él se encuentran, naturalmente, dioses puramente helenos, aportados por los invasores arios. Son la mayor parte de los grandes dioses Olímpicos (así llamados porque la tradición quería que su palacio, análogo a aquel en el que vivían los grandes feudales de la era micénica, se encontrase en la cima del monte Olimpo): Zeus, Apolo, Hefesto y los demás. Sin embargo, al lado de estas divinidades, Hesíodo concede un gran lugar y un papel importante a gran cantidad de personas divinas, a menudo poco distintas, de rasgos apenas esbozados, y que unas veces representan fuerzas de la naturaleza, entidades astrales o demonios del mar, o genios de la vegetación, y otras son simples abstracciones morales, de nombres transparentes, como «Fuerza», «Discordia» y otros.

Los comienzos

«En el comienzo —dice Hesíodo—, estaba el caos», es decir, el ser donde no hay nada más que espacio, extensión pura, nada orgánico, nada que se pueda describir. Después, en ese vacío, se esboza la primera de las realidades, que la limita y comienza a darle un sentido: la Tierra (*Gea*, en la lengua de Hesíodo, *Gê*, en el griego clásico), que es «la base segura de todo lo que es». Al mismo tiempo, el mundo se encuentra así dividido y compartimentado: hay ya un caos «bajo la Tierra» —y ese caos engendra el Erebo, el vasto espacio subyacente, en que, más tarde, tendrán su lugar los infiernos— y un vacío por encima de la Tierra: allí instala ésta a su primogénito, el Cielo, que emana de ella. A la vez que esta división orgánica del universo tiene lugar el nacimiento de Eros, el amor, que es aquí el principio abstracto del deseo, y no, todavía, el pequeño dios maligno, perverso y alado, cuyas insolentes hazañas se complacerán en contar los poetas de la época helenística. Era indispensable hacer surgir al amor en los orígenes mismos de la creación, pues es como el motor universal: él es quien provoca esas uniones monstruosas de los principios cósmicos, esos engendramientos

que desafían a la imaginación y que no representan, a fin de cuentas, más que una inmensa dialéctica de la creación.

Caos tuvo dos «hijos»: Erebo y la Noche. Tierra, sin embargo, después de haber engendrado el Cielo, dio a luz a las Montañas y las Ninfas, que, en ese momento, son genios de la montaña, el principio vital que anima la vida secreta de ésta. También corresponde a la Tierra la maternidad del Mar (*Pontos*, principio masculino, la ola poderosa, brutal, surgida, sin intervención del amor, de la tierra a la que rodea). Así se encontraba instalada la decoración de la creación: la tierra, base sólida, elevando las montañas hasta el cielo, bóveda luminosa, que se refleja en la extensión estéril de las olas marinas, y ya se esboza la alternancia del día y de la noche, pues ésta, la diosa Noche, había engendrado dos hijos luminosos, Éter y Día. El primero es la clara y pura luz que se adivina en las más altas regiones de la atmósfera; es la luz de los dioses. El Día ilumina a los mortales y alterna con su madre la Noche. Es notable que los grandes astros, el sol, la luna, no figuren explícitamente en esta primera creación. No son dioses primordiales, sino elementos del «cielo estrellado», y su nacimiento, bajo los nombres de Helios y Selene, sólo se menciona con la tercera generación divina.

La generación de los titanes

Pronto, una pareja adquiere la preeminencia, la de cielo y tierra (Urano y Gea), de la que nacen doce hijos, los titanes y las titánidas. Los titanes son seis: Océano, el mayor, luego Ceo, Críos, Hiperión, Iapeto y, finalmente, Cronos. Tienen seis hermanas, las titánidas: Tía, Rea, Temis, Mnemósine, Febe y Tetis. En esta lista, sólo algunos nombres parecen responder a divinidades de funciones definidas, especialmente entre las titánidas: Temis es la justicia, Mnemósine, la memoria, más generalmente el recuerdo, tanto por los monumentos como en el espíritu de los hombres. Son principios abstractos cuya presencia entre las divinidades primordiales da testimonio de una reflexión sobre las condiciones esenciales, necesarias para que se establezca un «orden del mundo», ese mundo cuya duración garantiza Mnemósine (en este estadio de la teogonía, todavía no hay divinidad del tiempo, estando expresado éste, en su materialidad, por la alternancia de noche y día, y, en su duración espiritual, precisamente por Mnemósine). Tetis (a quien no se confundirá con su homónima Tetis, la nereida, madre de Aqui-

les) es una divinidad marina; parece personificar la fecundidad femenina del mar. Se casó con el Océano, el mayor de sus hermanos, y le dio más de tres mil hijos, todos los ríos del mundo, y su morada está situada en el oeste, en el país del atardecer, todo rojo, que el Sol visita a diario al bajar del cielo.

Los nombres de los titanes nos son menos claros —aparte del de Océano—. Se discierne un demonio astral, Hiperión («El que viaja a lo alto»), que, casado con su hermana Tía, engendró el sol y la luna, Helios y Selene. La mayor parte de los titanes sólo existen en su descendencia: Ceo, por ejemplo, unido a su hermana Febe («la Brillante»), engendra a Leto, que más tarde será la madre de Artemisa y de Apolo. Críos, con Euribía, una de las hijas de la Tierra y del Pontos (la ola), engendró a Astreo (que fue uno de los maridos de la aurora, Eos), al gigante Palas (al que debe distinguirse de la diosa Palas Atenea, hija de Zeus), y finalmente Perses, que fue el padre de la diosa Hécate, la «señora de la noche», diosa de la abundancia, de la elocuencia, pero también maga temible, hábil en metamorfosearse en perra, en loba, en asna, y cuya estatua de tres cabezas se erguía frecuentemente en las encrucijadas. Iapeto, por su parte, se casó con Climena, una de las hijas de Océano y de Tetis, que le dio cuatro hijos: Atlas, el gigante que más tarde fue condenado a llevar sobre sus hombros la bóveda del cielo, Menoetio, que también participó en la rebelión contra Zeus, y, por esta razón, fue fulminado y sumergido en el Tártaro, y en fin, Prometeo y Epimeteo, cuya leyenda veremos.

Pero el titán cuya descendencia reviste importancia muy particular es el último, Cronos. A partir de él se desarrollarán inexorablemente los destinos que llevarán al poder a la generación divina de los Olímpicos.

Urano y Gea, además de los titanes y las titánidas, habían tenido por hijos muchos otros seres: los cíclopes (Arges, Asteropes y Brontes, tres genios de la tempestad, cuyos nombres indican que representaban, respectivamente, el fulgor del relámpago, las nubes de la tempestad y el estruendo del trueno), luego los hecatonquiros (los ciembrazos), tres gigantes llamados Coto, Briareo y Gies. Urano detestaba esta molesta progenitura y no les permitía ver la luz; les obligaba a permanecer encerrados en las profundidades de la Tierra, que estaba muy disgustada por ello. También estaba fatigada, se dice, de esa fecundidad continua que le imponía su compañero. En secreto, pidió a sus hijos mayores que le ayudaran a vengarse

de Urano. Ninguno de ellos consintió, salvo el más joven, Cronos, que odiaba a su padre —no se sabe bien por qué—. Gea le confió entonces una serpiente de acero muy dura y aguzada, y cuando una noche Urano se acercó a Gea para fecundarla una vez más, Cronos, que se había puesto al acecho, le cortó, de un golpe de serpiente, los testículos a su padre y los lanzó al espacio. La sangre del dios herido cayó en lluvia sobre la tierra y el mar, donde engendró aún otras divinidades. De la sangre que había impregnado la tierra salieron las Erinias (a las que también se les llama las benévolas, las *Euménides*, para conciliarlas: son Alecto, Tisífone y Megera, las tres Furias, genios crueles que viven en las profundidades del infierno, donde torturan a los criminales), los gigantes y una nueva generación de ninfas, las Melíadas, o ninfas de los fresnos... De la sangre, mezclada con semen, que cayó sobre el mar, se formó una doncella, que primero abordó en la isla de Citeres y luego fue a Chipre. Así nació la diosa Afrodita (en cuyo nombre los griegos querían reconocer la palabra que significa «espuma»). «Amor y el hermoso Deseo —continúa Hesíodo— sin tardar la cortejaron, en cuanto nació y se puso en camino hacia los dioses. Y desde el primer día, su privilegio, el destino que le toca, tanto entre los hombres como entre los inmortales, son las chácharas de las muchachas, las sonrisas, las argucias: es el suave placer, la ternura y la dulzura». (*Teogonía*, véanse 201 y ss.)

Las divinidades primordiales

Cronos, el más joven de los titanes, se quedó solo, pues, para reinar sobre el mundo que empezaba a formarse. No obstante, alrededor de él, surgían otras generaciones divinas. Noche engendró a la Suerte, el Destino (la Kere) y el Fallecimiento (*Thánatos*, la Muerte, que los griegos consideraban como un genio masculino); también engendró el Sueño y toda la raza de los ensueños, así como a Momo, el dios del sarcasmo, y a Dolor, y a Némesis, que es la venganza de los dioses, y castiga en los hombres todo acto, y aun todo sentimiento de desmesura, todo lo que es «pecado de orgullo», negativa a respetar el orden del mundo. Noche engendró también, igualmente sin ayuda de ningún principio masculino, sino por su sola fecundidad, a las Hespérides, que son las Ninfas del Ocaso. Hay tres: Aegle, Eritia y Hesperaretusa: habitan en el Extremo Occidente, en las orillas del

océano, no lejos de las islas Afortunadas, donde residen las almas felices, y allí montan una guardia eterna en torno a un jardín milagroso donde crecen frutos de oro. A la progenitura de la Noche pertenecen además diversos demonios crueles: Engaño (*Apaté*), Ternura (*Filotes*), Vejez (*Geras*), Discordia (*Eris*), que a su vez engendró otras calamidades: olvido, hambre, los dolores, los combates, los crímenes, las querellas, los discursos embusteros, anarquía, desastre y, finalmente, juramento (*Horco*), la peor calamidad para quien perjura e incurre en su maldición. El mundo se preparaba, lentamente, para acoger a los hombres, disponiéndoles mil causas de sufrimientos.

Es muy cierto que, en esas páginas de la *Teogonía*, Hesíodo da libre curso al pesimismo que le anima y que se vuelve a hallar en el resto de su obra. Pero no es seguro que sea un sentimiento que hayan compartido todos los griegos, a quienes imaginamos más descuidados, más prendados de las gracias del mundo.

Los demonios del mar

Esas sonrisas de la naturaleza hay que pedirlas más bien a la posteridad de Pontos (la ola), que tuvo por primogénito al «verídico Nereo», a quien se llama el Viejo del Mar, «porque es leal y benigno a la vez, sin olvidar jamás la equidad, sin conocer más que pensamientos honrados y benignos» (Ibíd., véanse 233 y ss.). Pontos engendró además, con Gea, a Taumas, que más tarde fue el padre de la diosa Iris, encarnación del arco iris y mensajera de los inmortales; luego a Forcis, que a veces pasa por haber sido el padre del monstruo marino Escila; y, en fin, dos hijas, Keto y Euribía. Nereo, por su parte, se unió con Doris, una de las hijas de Océano, que le dio las Nereidas, cuyo número varía según las tradiciones: más frecuentemente, se cuentan cincuenta, pero a veces son el doble. Entre las Nereidas, la mayor parte de las cuales no son más que nombres, sólo algunas han recibido una leyenda particular: así Tetis, la madre de Aquiles, y Anfitrite, que fue la esposa del Olímpico Poseidón, dios del mar, y la siciliana Galatea. Las Nereidas, jóvenes y bellas, pasan su tiempo eterno hilando y cantando en el palacio de oro de su padre; son el coro innumerable que asiste, testigo compasivo, a los dramas y misterios de la vida marina, entre los tritones y los delfines.

Los demonios marinos no siempre son tan benévolos. El mismo Taumas, hijo de Ponto, que es padre de la graciosa Iris, también ha engendrado a las Arpías, llamadas Aelo y Ocípete (la Borrasca y Vueladeprisa), a las que a veces se añade una tercera hermana, Cileno (la Oscura, la que cubre el cielo marino antes de la tempestad). Estas Arpías (las Arrebatadoras) son genios malhechores: cuando caen sobre el mar, con toda la velocidad de sus alas, nada se les resiste: lo arrancan todo a su paso. Se las representa semejantes a pájaros de presa, con garras agudas, y se asegura que viven en las islas Estrofadas, en el centro del mar Jónico.

De Forcis proviene la paternidad de las tres «Viejas del Mar», las Greas, llamadas Enio, Pefredón y Dino: viven en el Extremo Occidente, en un país cubierto de brumas, donde nunca luce el sol. No poseían más que un ojo y un diente entre las tres, sirviéndose de ellos por turno. Las tres Greas eran hermanas de otros tres monstruos, las Gorgonas, llamadas Esteno, Euríala y Medusa. Medusa era la única mortal entre las tres. Horribles, las Gorgonas estaban armadas con grandes defensas semejantes a las de los jabalíes: sus ojos chispeaban y su mirada era capaz de convertir en piedra a quien tuviera la audacia de mirarlas fijamente. Su cabellera estaba hecha de serpientes, y alas de oro les permitían volar. Como las Greas, vivían en los confines del mundo, objeto de horror para los dioses y los hombres. No obstante, Poseidón se había unido a Medusa y la había fecundado. De su cuerpo, al matarla Perseo, surgirán dos seres: Pegaso, el caballo alado, y Crisaor, el héroe de la espada de oro, que, a su vez, engendró al gigante Gerión el de los tres cuerpos, víctima de Heracles, y también a la Víbora (*Equidna*), un monstruo aterrador que se unió a Tifón y le dio hijos: el monstruoso perro Ortros, compañero de Gerión, Cerbero, el perro que guardaba los infiernos, la Hidra de Lerna, que había de ser muerta por Heracles, y la Quimera, a la que más tarde combatiría Belerofonte.

Se pretendía también, a veces, que de los amores incestuosos de Equidna y de su hijo Ortros nacieron otros dos monstruos célebres, la Esfinge tebana y el León de Nemea. Esto son evidentemente ensueños de poetas, deseosos de dar un origen a los seres de pesadilla que figuran en los ciclos heroicos.

Nacimiento de los Olímpicos

Pero Cronos también quiso descendencia. Se unió con su hermana, la titánida Rea, que le dio tres hijas: Hestia, Deméter y Hera, y tres hijos: Hades, Poseidón y, finalmente, Zeus, el último. Pero una maldición pesaba sobre Cronos. Astuto y violento, se había negado, después de destronar a su padre, a dar satisfacción a Gea. En vez de liberar a sus hermanos, condenados por Urano a no ver la luz, los había mantenido encerrados en su prisión subterránea, lo que había irritado a Gea contra él. Ella le prometió que también sufriría la suerte que había infligido a su padre, y que sería destronado por sus hijos. Entonces, para prevenirse contra esa amenaza, devoraba los hijos que le daba Rea, a medida que nacían. Los cinco primeros, se los comió. Pero cuando estuvo a punto de nacer el pequeño Zeus, Rea decidió salvar a ese niño. Con la complicidad de Gea, encontró un asilo en una caverna de Creta, donde dio a luz. Luego tomó una piedra y la envolvió en pañales, antes de llevársela a Cronos, diciéndole que era su hijo. Cronos, sin enterarse antes, tomó la piedra y se la comió. Zeus estaba salvado y, a la vez, Cronos condenado.

El pequeño Zeus creció en el antro de Creta, confiado a la custodia de una nodriza, la ninfa Amaltea, y de jóvenes guerreros armados de lanza y escudo, los Curetas. Los Curetas (cuyo nombre significa «los Jóvenes») danzaban sin descanso una danza guerrera en torno a la gruta donde reposaba el niño: hacían el mayor ruido posible, entrechocando las armas y lanzando gritos de guerra. La finalidad de todo ello era cubrir los vagidos del niño, impidiendo que Cronos descubriera la astucia y se apresurara a devorar a su hijo. En realidad, parece que el mito, en este punto, como es tan frecuente, haya surgido del rito: la danza guerrera practicada en Creta y en otros muchos países helenizados por figurantes que imitaban la actividad atribuida en la montaña y en el cielo a los demonios de la tempestad dio nacimiento muy probablemente a la historia de la astucia de Rea.

Así protegido, Zeus creció y adquirió toda su fuerza divina. Llegó el tiempo en que había de cumplirse el oráculo de Gea. Zeus tenía entonces por compañera a una hija de Océano, Metis (cuyo nombre se traduce por Prudencia y, más a menudo, Perfidia), que le dio una droga gracias a la cual Zeus pudo hacer vomitar a su padre los hijos que había devorado an-

taño y seguía llevando en sí. Todos volvieron a ver la luz. Con estos aliados, Zeus atacó a Cronos y a los titanes, que fueron en auxilio de éste. Se entabló la lucha: duró diez años. Finalmente, un oráculo de Gea prometió a Zeus la victoria si tomaba, para ayudarle, a los seres monstruosos precipitados antaño en el Tártaro por Cronos. Obedeciendo, y realizando así el voto de Gea, a la que Cronos había engañado, Zeus liberó a los monstruos y obtuvo la victoria. Cronos y los titanes fueron al fondo de los infiernos, ocupando el lugar de los monstruos, que se convirtieron en sus guardianes.

Durante la lucha contra Cronos y los titanes, los monstruos habían dado a los jóvenes dioses armas poderosas que habían de figurar entre sus atributos futuros. Así es como los tres cíclopes forjaron para Zeus el trueno y el rayo, lo mismo que el relámpago: y Zeus será, eternamente, el dios del cielo tempestuoso. Los mismos cíclopes dieron a Hades un casco mágico, que hacía invisible a quienquiera que lo llevara. Poseidón recibió un tridente mágico, cuyo golpe es capaz de trastornar la tierra y el mar. Y, mientras que Hades llegaba a ser el dios del mundo invisible, y reinaba sobre las almas de los difuntos, Poseidón llegaba a ser el que agita las olas, provoca las tempestades y también los terremotos, tan frecuentes en la cuenca del mar Egeo.

Victoriosos, los Olímpicos se distribuyeron el universo. Zeus, aunque era el más joven, obtuvo la preeminencia y reinó sobre el cielo. Hades se contentó con la parte del mundo situada por debajo de la tierra, es decir, el mundo infernal. Poseidón fue el señor del mar.

Las luchas de Zeus

No obstante, el reinado de los nuevos dioses estaba lejos de haberse asegurado. Gea seguía descontenta. Sin duda, algunos de sus hijos, los hecatonquiros, los cíclopes, habían recobrado la libertad, pero ahora los titanes estaban encerrados en su lugar, y Gea no se sentía menos maternal respecto a éstos que respecto a los otros. Decidió proseguir sus intrigas y, esta vez, recurrió a los gigantes, esos hijos monstruosos que había tenido ella por la sangre de Urano. Les persuadió a que se rebelaran contra los nuevos dueños del mundo. Toda una serie de protecciones mágicas rodeaban a los gigantes. No sólo eran de fuerza considerable, sino que, aunque fueran mortales, el destino quería que sólo fueran vulnerables si un dios y un mortal

les mataban a la vez. Pero, por otra parte, existía una hierba mágica capaz de hacerles invulnerables a los golpes de los mortales. En esas condiciones, una victoria de los Olímpicos era más que problemática. Zeus, bien informado (sin duda también esta vez por Metis), en cuanto supo que los gigantes iban a rebelarse, empezó por apoderarse antes que nadie de la hierba mágica. Para ello, prohibió al sol, a la luna y a la aurora que brillaran, y así nadie vio claro hasta el momento en que él mismo hubo hallado la preciosa hierba. Y el combate se entabló en la península de Palene, en la costa tracia, donde habían nacido los gigantes. Los gigantes amenazaban al cielo lanzando contra él árboles ardiendo y enormes trozos de roca. Los dioses respondieron cada cual con su arma preferida: Zeus, lanzando su rayo, Poseidón, interviniendo con su tridente y, sobre todo, Atenea, la hija de Zeus, protegida por su égida, la coraza de piel de cabra que es su divisa, fulminando también a los monstruos enemigos. Aliado a los Olímpicos y combatiendo con ellos, un mortal, Heracles. Esta presencia del héroe argivo es aquí muy sorprendente, porque, cronológicamente, el nacimiento de Heracles es muy posterior a la guerra de los gigantes; hasta ese momento, incluso, no se ha hablado nada de la creación del hombre —a propósito de la cual, según veremos, no hay en la mitología griega más que tradiciones vagas y contradictorias—. En realidad, Hesíodo no habla de la guerra de los gigantes, que se hizo popular sobre todo en la época helenística, y es probable que la mención de Heracles fuera sólo una adición tardía, pero también es seguro que la gigantomaquia no fue inventada por entero por los poetas posteriores a la conquista de Alejandro y que sus primeras versiones se remontan muy atrás en el tiempo.

Tifón

Hesíodo conoce otro combate de Zeus contra un ser monstruoso, también como episodio de esa lucha del Olímpico contra las divinidades primordiales en que los filósofos de la época clásica querían ver el triunfo del orden y la razón sobre la violencia desordenada y la fuerza brutal. El duelo con Tifón es objeto, en la *Teogonía*, de un largo desarrollo, cuya autenticidad se ha discutido, quizá con severidad excesiva. Sea como fuere, el episodio era muy conocido en tiempo de Píndaro y Esquilo, y abunda en detalles curiosos, que testimonian su origen antiguo y probablemente asiático.

Tifón (o Tifeo) es, según Hesíodo (o el seudo-Hesíodo), el hijo menor de Gea y de Tártaro. De estatura gigantesca, era más alto que todas las montañas y su cabeza alcanzaba las estrellas.

Sus manos acababan en cien cabezas de dragón, a modo de dedos. Desde la cintura para abajo, su cuerpo era todo víboras; además, Tifón era alado, y sus ojos lanzaban llamas. Cuando Zeus vio tal monstruo quedó espantado y, temiendo por el universo, lanzó contra él el rayo. Para el poeta de la *Teogonía*, el combate se detiene ahí. Tifón queda fulminado y, jadeando, destrozado, se halla pronto encerrado en el Tártaro. En otras tradiciones, la lucha prosigue y se amplifica. Cuando los dioses vieron a Tifón atacar el cielo, tuvieron miedo y huyeron a Egipto, donde se disimularon al fondo del desierto, tomando diversas formas animales para no ser reconocidos. Apolo, se dice, se convirtió entonces en milano, Ares en pez, Dioniso en macho cabrío, Hefesto en buey, etc. Estas extrañas metamorfosis, evidentemente, se han imaginado para explicar la zoolatría de la religión egipcia, por parte de griegos deseosos de reconocer sus divinidades nacionales en las de los egipcios: representan una adición posterior a la leyenda. Mientras los Olímpicos huían así, Zeus y su hija Atenea resistían. Zeus, finalmente, entró en cuerpo a cuerpo con el monstruo, en el monte Casio, en los confines de Egipto y Arabia. Tifón fue herido al principio por la espada de Zeus, pero logró apoderarse del arma y adquirir superioridad. Cortó a Zeus los tendones de los brazos y las piernas, para privarle de medios de reaccionar y, luego, cargándoselo a la espalda, lo llevó a Cilicia, donde lo encerró en una gruta. Por otra parte, escondió los tendones y nervios del dios en una piel de oso y los confió a la custodia de un dragón, llamado Delfine. En el universo privado de Zeus, los demás Olímpicos buscaban en vano los medios de liberar a su señor. Finalmente, Hermes y Pan consiguieron, por astucia, robar los nervios y los tendones que le faltaban a Zeus y volverlos a poner en su sitio en el cuerpo del dios, y se reanudó el combate contra Tifón. Zeus subió a un carro que le llevó hasta el cielo y, desde allí, lanzó el rayo contra su enemigo. La persecución duró mucho tiempo y se extendió por toda la tierra. Se mostraban sus huellas, más o menos, en todas partes, sobre todo en Tracia, en el monte Haemos. Tifón sólo fue definitivamente vencido en Sicilia, donde se había refugiado. Zeus le tiró encima el monte Etna, que le sujeta eter-

namente prisionero. Las llamas y los humos que salen de la montaña testimonian la cólera impotente del monstruo, vencido por la fuerza inteligente de Zeus.

Existe, finalmente, un último mito relativo a esos combates del dios contra las fuerzas monstruosas. Ifimedia, hija de Tríopes y mujer de Aloco, se había enamorado de Poseidón. Éste le dio dos hijos, Otos y Efialtes, que cada año crecían un codo de anchura y una braza de altura. Cuando tuvieron nueve años y alcanzaron unos diecisiete metros de altura, declararon la guerra a los Olímpicos, llenando el mundo de sus insolencias. Comenzaron por amontonar el monte Pelión sobre el monte Ossa, y luego proclamaron su intención de echar las montañas al mar para llenarlo. Declararon, además, que querían casarse con una diosa cada uno. Efialtes reclamó a Hera, y Otos a Artemisa. Y, para probar su fuerza, encerraron a Ares, para castigarle por haber causado la muerte de Adonis, en una olla de bronce, donde el desgraciado pasó trece meses. Salió muy malparado, y sólo gracias a Hermes. Zeus, avisado de estas extravagancias, fulminó a los Aloadas y los condenó a eternos suplicios en los infiernos.

La segunda generación de los Olímpicos

Con los seis hijos de Cronos, desde ahora dueños únicos del universo, el mundo divino está casi completo. No del todo, sin embargo, pues los mismos Olímpicos tuvieron una descendencia que participó de sus privilegios.

Zeus, siguiendo la tradición de Cronos, tomó muy pronto una esposa divina. Hesíodo le atribuye a Metis como primera compañera. Esta unión acabó bastante mal. En efecto, Gea y Urano, depositarios de los secretos divinos, revelaron a Zeus un oráculo del destino: de los hijos que nacieran de Metis y de él, el primero sería muy sabio y valiente, pero el segundo sería un hijo de ánimo violento llamado a destronar a su padre. Ante el peligro, Zeus se tragó a Metis cuando ésta esperaba a su primer hijo. Cuando llegó el tiempo en que Metis debía haber parido, Zeus convocó al dios forjador, Hefesto, y le ordenó que le hendiera la cabeza de un hachazo. Y así es como, de la cabeza de Zeus, surgió una muchacha enteramente armada: era la diosa Atenea, toda sabiduría y valentía.

La segunda esposa de Zeus fue Temis, la titánida, encarnación de la ley o de la equidad. De esa unión nacieron en primer lugar las divinidades que llamamos las Horas, y que son en realidad las estaciones (en griego *horai*). Esas «Horas» eran tres, Hesíodo las llama Eunomia, Diké e Irene, es decir, Disciplina, Justicia y Paz, pero los atenienses las conocían bajo los nombres de Thalō, Auxō y Carpō, que evocan los tres principales momentos de la vegetación: el nacimiento de la planta, su crecimiento y su fructificación. Se ve cómo el aspecto naturalista de esos cultos se dobló, muy rápidamente, de concepciones sociales, transformándose en principios abstractos de la vida de las ciudades los genios que presidían la fecundidad de los campos. De Temis, todavía, Zeus tuvo otras tres hijas, las Parcas (*Moiras*), Cloto, Láquesis y Átropos, que rigen el destino de todo ser humano. Ese destino estaba simbolizado por un hilo que la primera de las Parcas sacaba de su rueca, la segunda enrollaba y la tercera cortaba cuando llegaba el término de la vida que representaba.

La tercera esposa de Zeus fue la oceánida Eurínome, que le dio también tres hijas, las Gracias (*Kharites*), Aglae, Eufrosine y Talía. Como las Horas, las Gracias son genios de la vegetación: ellas son quienes difunden la alegría en la naturaleza y en el corazón de los hombres. Viven en el Olimpo, en compañía de las Musas, con quienes gustan de cantar y danzar. Igualmente, son las compañeras de la diosa Atenea, y a su lado presiden los trabajos femeninos.

Zeus tuvo un momento por compañera a su propia hermana, Deméter, y le dio una hija, Perséfone, cuya leyenda veremos (véanse pp. 168-170). Luego, se unió a la titánida Mnemósine, y tuvo de ella nueve hijas, las Musas, «que se complacen en las fiestas y en la alegría del canto». Existía otra tradición sobre el origen de las Musas, que hacía de ellas hijas de Zeus y de Harmonía, una divinidad procedente de la raza de Atlas. Sea como fuere, las Musas no son solamente las cantoras divinas, llamadas a alegrar a los inmortales: patrocinan todas las actividades intelectuales, hasta las más altas, todo lo que libera al hombre de la materia y le da acceso a las verdades eternas. Elocuencia, persuasión, sabiduría, conocimiento del pasado y de las leyes del mundo, matemáticas astronomía y forman su dominio, tanto como la poesía y la música propiamente dichas, o la danza. Ellas conocían el secreto de endulzar las angustias de los hombres, y son ellas quienes

acompañan a los reyes cuando dirigen a sus súbditos las palabras que persuaden. El primer canto de las Musas, el más antiguo, es el himno de victoria que hicieron oír en honor de los Olímpicos victoriosos sobre los titanes. Entrevemos que el número canónico de las Musas, que es nueve, no siempre ha sido inmutable. En Delfos, parecen no haber sido más que tres, y en Lesbos existía un culto rendido a siete Musas. A partir de la época clásica se generalizó la lista desde entonces tradicional, con Calíope, Clío, Polimnia, Euterpe, Terpsícore, Erato, Melpómene, Talía y Urania. Pero, en ese momento, su especialización no es todavía rigurosa, pudiendo cada una asumir tal o cual función, según los autores. Finalmente, se atribuyó a Calíope la poesía épica, a Clío la historia, a Polimnia la pantomima, a Euterpe la flauta, a Terpsícore la poesía ligera y la danza, a Erato la lírica coral, a Melpómene la tragedia, a Talía la comedia y a Urania la astronomía (y son esas atribuciones, un tanto convencionales, las que les asignan los modernos).

Tras Mnemósine, Zeus se unió con Leto, la hija del titán Ceo y de la titánida Febe. Tuvo de ella dos hijos, Artemisa y Apolo, que inmediatamente se incluyeron en el grupo de las grandes divinidades. Maia, hija del titán Atlas, concibió al dios Hermes por obra de Zeus. La última en el tiempo de las esposas divinas de Zeus fue su hermana Hera, que le dio un hijo, Ares, el dios de la guerra, y dos hijas: Hebe, personificación de la juventud, a quien durante mucho tiempo se le confió, en los banquetes celestes, la misión de servir el néctar, hasta el día en que fue esposa de Heracles (véase p. 205), e Ilitia, el genio femenino que protege los partos.

Pero Zeus, como veremos, aun después de su matrimonio con Hera, no fue un marido fiel, y amó a numerosas mortales, sobre todo a Alcmena, que le dio a Heracles, y Semele, de la que tuvo a Dioniso, el dios del vino. Hera, furiosa de verse así abandonada, hizo nacer por sí misma, sin la intervención de Zeus, a un hijo divino, Hefesto, que preside el trabajo de los herreros y de las artes del fuego.

Así se halló completado el grupo de las grandes divinidades. En la época clásica, se considera que existen doce Olímpicos: Zeus, Poseidón, Hefesto, Hermes, Ares, Apolo, Hera, Atenea, Artemisa, Hestia, Afrodita y Deméter. En esta lista no figuran dos divinidades mayores, Hades y Perséfone, que residen en los infiernos y no pertenecen a la mitad luminosa del

mundo. Dioniso, recién llegado —su culto sólo fue introducido tardíamente, tras la formación de los grandes mitos canónicos—, no es aceptado sino como huésped de honor.

Los demonios de la naturaleza

Las demás divinidades llevan una existencia separada. Algunas, como Helios, Selene, Eos (el sol, la luna, la aurora), quedan arrinconadas en su función; cada cual tiene su palacio, de donde parten todos los días, en el momento deseado, subida cada cual en su carruaje, que recorre el cielo llevando a los hombres la luz. Otras están diseminadas por el mundo, como Anfitrite, esposa de Poseidón, madre del dios marino Tritón: se complace en vivir en el Extremo Occidente, escondida en un palacio de oro, al fondo de las aguas glaucas del océano; o también el dios Pan, al que invocan los pastores de Arcadia y que yerra por la montaña, en particular sobre el monte Cileno; su forma está próxima a la de los animales, su cuerpo es velludo, sus miembros inferiores son los de un macho cabrío, y también tiene del macho cabrío la agilidad prodigiosa y las pasiones bestiales. Persigue indistintamente, para satisfacerse, a ninfas y muchachos. Se le representa coronado con una rama de pino y tocando la siringa (o «flauta de Pan»), un instrumento formado de cañas desiguales. Los poetas no estaban muy de acuerdo sobre su origen: unos le decían hijo de Zeus; otros, hijo de Hermes, o de otras divinidades incluso. Por todas partes en el mundo vivían ninfas en las fuentes, bajo la corteza de los árboles, en las olas del mar. Los ríos también tenían cada cual su dios. El arte helenístico se complacerá en representarlos como hombres en la fuerza de la edad, barbudos, con la frente adornada de cuernos (lo que era el símbolo de su potencia), a veces apoyados en una ánfora de donde sale el agua de su cauce. Pero, aun antes del nacimiento de esta imaginería convencional, los dioses de los ríos eran objeto de un culto y, sobre ellos, se contaban diversas leyendas: cómo habían amado a tal o cual ninfa y habían tenido hijos de ella y cómo sabían metamorfosearse en toda clase de seres. Veremos a dioses-ríos intervenir en los ciclos heroicos: por ejemplo, Aqueloo, en las aventuras de Heracles (véase p. 204).

No había un desierto tan espantoso que no estuviera animado por la presencia de genios cuyos caprichos se deseaban o se temían. Todos ejer-

cían su acción a su alrededor, concebían pasiones semejantes a las de los hombres, amando y sufriendo, aunque fuesen inmortales. Había dioses de esta especie no solamente en la naturaleza, sino también en las ciudades de los hombres, donde presidían los actos de la vida pública y de la vida familiar. A menudo se les designa con un nombre vago, se les llama *daemones*, palabra que la religión cristiana ha hecho infame, pero que entonces estaba cargada de respeto, y a menudo de afecto.

El lugar de los mortales

En este vasto fresco de la creación, falta por situar la raza de los mortales. Sobre este punto, la mitología griega, menos preocupada por la lógica y la coherencia que algunas otras, sólo aporta indicaciones fragmentarias, y aun a menudo contradictorias. En la mayor parte de las leyendas, todo pasa como si los hombres estuvieran «dados», como si su presencia se explicara por sí misma; muchas tradiciones hablan del origen de tal familia, de tal raza noble, pero no se preocupan del pueblo llano. La mitología griega es indiscutiblemente de tendencia y de espíritu aristocráticos. Si los grandes han salido de los dioses, la masa popular, en cambio, ha nacido de la tierra, al modo de las plantas o de las especies animales. Es característica en este sentido la historia de Zeus, que, para poblar la isla de Egina, animó hordas de hormigas.

Cada región de Grecia poseía sus propias tradiciones sobre el origen de su pueblo. Así es como los argivos hablaban de un primer hombre, Foroneo, y decían que era hijo del río Ínaco y de la ninfa Melia (cuyo nombre indica que era una divinidad de los fresnos). Esa unión de un dios-río y del genio de un árbol para dar nacimiento a un mortal expresa toda una concepción de la humanidad, a la que se considera como divina, y al mismo tiempo semejante a todos los seres vivientes, a las plantas, a las aguas fecundantes, sometida, como la naturaleza entera, al ritmo de las estaciones, nacida de la Tierra maternal y llamada a volver a ella.

En Arcadia se decía que el primer hombre era Pelasgos y que había «nacido del suelo», en tiempos muy antiguos, antes incluso de que la luna brillara en el cielo. En otros países se citaba a mortales procedentes de los

amores de las ninfas y los dioses. Así, no existe, en el pensamiento griego, esa ruptura de continuidad que se observa en otros lugares entre lo divino y lo humano. Para los helenos, lo humano no es más que un grado menor de lo divino, y las dos condiciones participan de la misma naturaleza. Hay más potencia, una duración mayor entre las divinidades (los grandes dioses son inmortales, pero las divinidades inferiores, como las ninfas, a veces se consideran como mortales, sometidas a la muerte tras una vida muy larga), pero los dioses y los hombres hablan el mismo lenguaje, son sensibles a la misma belleza, a los mismos deseos y, sobre todo, los dioses y los hombres están análogamente sometidos al destino, cuyos decretos son inmutables, tanto para Zeus como para el más humilde, el más miserable de los humanos.

Prometeo

Existe, sin embargo, una leyenda de la creación del hombre que acabó por adquirir, en la mitología griega, una celebridad particular: es la leyenda de Prometeo. Prometeo y su hermano Epimeteo son hijos del titán Iapeto. Son, pues, los «primos» de Zeus. Los dos forman una pareja antitética. Todo lo que tiene Prometeo de hábil, de clarividente, lo tiene Epimeteo de torpe, viniéndole siempre las ideas demasiado tarde. Los dos tienen por madre a una oceánida, llamada unas veces Asia y otras Climena, que ha dado a Iapeto otros dos hijos, Atlas (véase p. 201) y Menoetio, que participó en la guerra contra Zeus y fue fulminado y precipitado al Tártaro. Prometeo y Epimeteo, al principio, no parecen rebeldes: no luchan contra los Olímpicos, pero Prometeo no piensa someterse tampoco enteramente a su ley. Y en sus relaciones con los hombres es donde da testimonio de su independencia respecto a los nuevos amos.

Una tradición, que acabó por imponerse en la época clásica, afirma que Prometeo formó a los hombres con ayuda de arcilla. Pero esta versión de la leyenda es posterior a Hesíodo. Para éste, Prometeo es solamente el bienhechor de los humanos, que toma su partido contra Zeus, el tirano despreocupado de la felicidad de los mortales. En una primera ocasión, cuenta Hesíodo, en el curso de un sacrificio, en Mecone, Prometeo había hecho dos partes de un buey que había inmolado: por un lado, había puesto bajo la piel desollada la carne y las entrañas, recubriéndolas con el vien-

tre del animal; por otro, había puesto los huesos mondados del buey y los había escondido bajo montones de grasa blanca. Luego, había dicho a Zeus que eligiera su parte, debiendo ir el resto para los hombres. Zeus, golosamente, eligió la grasa blanca, pero, al mirar más de cerca, notó que había sido engañado. Sintió una gran cólera y guardó rencor a Prometeo y también a los mortales, que habían obtenido la carne que él codiciaba. Para castigar a los mortales, les quitó el fuego. Prometeo intervino otra vez; se fue al cielo y robó semillas de fuego a la «rueda del sol», llevándoselas luego a la tierra, disimuladas en el interior de una férula (una caña cuya médula es usada a veces como una especie de yesca). Entonces, la cólera de Zeus no conoció límites. Agarró a Prometeo y lo encadenó sobre el monte Cáucaso, con cadenas de acero; un águila monstruosa, nacida de Equidna y de Tifón, recibió la misión de devorar sin descanso el hígado del condenado, un hígado que se regeneraba siempre, pues Prometeo era inmortal. Para los mortales imaginó un castigo más sutil y más severo, ya que fue sin remedio, mientras que Prometeo algún día había de ser liberado por Heracles (véase p. 201).

Pandora

Así pues, para castigar a los mortales, Zeus pidió a Hefesto y a la diosa Atenea que crearan un ser aún desconocido, de gran belleza, a quien cada uno de los dioses daría una cualidad. De la colaboración de Hefesto y de la diosa nació la mujer. Y, como había recibido los dones de todos los dioses, se la llamó Pandora (por las dos palabras griegas πᾶν, todo, y δῶρον, regalo). Poseía belleza, gracia, habilidad manual, persuasión, pero Hermes también le había puesto en el corazón falsía y astucia. Cuando estuvo acabada la obra, Zeus fue a ofrecérsela a Epimeteo y le preguntó si quería casarse con ella. Ahora bien, Prometeo había puesto en guardia a su hermano contra las astucias de Zeus y le había prohibido aceptar, bajo ningún pretexto, cualquier regalo del dios. Pero Epimeteo no reflexionó; seducido por Pandora, quiso en seguida hacerla su mujer y Pandora bajó a la tierra para vivir a su lado. En aquel tiempo, los hombres vivían felices, libres de cuidados y males. Todas las calamidades habían sido encerradas en una ánfora por un dios previsor. Pandora, apenas llegada a la tierra, se puso a curiosear por todas partes y pronto descubrió el ánfora. Curiosa, no pudo

resistir el deseo de levantar la tapa y entonces todas las calamidades escaparon y empezaron a dispersarse sobre los hombres. Pandora, asustada, volvió a tapar el ánfora: un solo *daimon* quedaba en el fondo, la esperanza, que no se escapó.

Otra versión decía que el ánfora se la dio Zeus a Pandora como regalo de bodas y que contenía todos los bienes. Pero Pandora levantó imprudentemente la tapa y todos los bienes se escaparon para volver a la morada de los inmortales. La esperanza se quedó sola entre los humanos, como su triste dote, irrisoria compensación a sus males.

Deucalión y el diluvio

Este mito tiene toda la apariencia de una fábula popular, imaginada por un poeta misógino, que la ha adherido, bien o mal, a la leyenda de Prometeo, el demiurgo —leyenda que se vuelve a hallar en otros lugares, particularmente en Tesalia, donde se atribuye una creación de la humanidad a Deucalión, hijo de Prometeo—. Deucalión se había casado, se nos dice, con Pirra (la Pelirroja), hija de Epimeteo y de Pandora. En esa época, la tierra estaba habitada por una raza de hombres violentos y viciosos, la que el poeta Hesíodo llama «los hombres de bronce». Zeus, irritado contra ellos, decidió castigarles enviando sobre la tierra un diluvio que les ahogara. Pero decidió salvar a dos justos, que eran Deucalión y Pirra. Por su consejo, éstos construyeron una arca, un gran cofre en el que se instalaron. Durante nueve días y nueve noches, flotaron así sobre las aguas desbordadas y acabaron por encallar en una montaña de Tesalia. Allí desembarcaron y esperaron a que se retiraran las aguas. Zeus envió entonces a Hermes, su mensajero, a preguntar qué deseaban. Deucalión, en ese mundo desierto, deseó tener compañeros. Entonces Zeus les ordenó, a Pirra y a él, tirar por encima del hombro «los huesos de su madre». Pirra se escandalizó de tal impiedad, pero Deucalión comprendió que se trataba de los «huesos de la Tierra» y, tomando piedras, las lanzó tras él. Pirra le imitó, y he aquí que de las piedras de Deucalión nacían hombres, y de las de Pirra surgían mujeres. Tras de lo cual, Deucalión y Pirra vivieron aún mucho tiempo y procrearon hijos de manera más normal. Y precisamente estos hijos fueron los antecesores de las diferentes ramas de la raza helénica. El mayor de sus hijos, en efecto, llevó el nombre de Helen, y éste tuvo a su vez tres hijos llamados

Doro, Juto y Eolo. El primero y el último son los antecesores, respectivamente, de los dorios y los eolios. En cuanto a Juto, entre otros hijos, tuvo a Aqueo y a Ión, que fueron los antecesores de los aqueos y los jonios. En este punto, la teogonía cede el lugar a los comienzos de la historia.

EL CICLO DE LOS GRANDES DIOSES

¿Cuáles son los grandes dioses de Grecia? La tradición, ya lo hemos dicho, conoce doce Olímpicos, pero sabemos también que conviene añadirles otras varias divinidades cuyo culto estaba reconocido oficialmente por todas las grandes ciudades helénicas. Y eso nos conduce a la única definición aceptable de las grandes divinidades: las que reciben un culto en la mayor parte de los estados de lengua griega. Por esta razón, han visto formarse a su alrededor leyendas universalmente admitidas, patrimonio común del pensamiento griego. La mayor parte de esas divinidades pertenecen al viejo fondo indoeuropeo, pero, como han asimilado aquí o allá diversos cultos indígenas, sus leyendas han tendido, según los países, a cargarse de elementos heterogéneos, que, a su vez, han recobrado sobre la imagen que se pretendía formar de la divinidad que era su centro. Así han resultado variantes locales, en que se complacía el espíritu particularista de las ciudades y de los santuarios. Así, el Apolo de Delfos no es idéntico al de Delos; las leyendas de uno y de otro no son intercambiables, y a veces incluso son contradictorias, y se necesitaba toda la ingeniosidad de los sacerdotes y de los poetas para imponer una versión de la leyenda divina, una versión más o menos coherente y susceptible de ser admitida por todos los fieles, cuyas exigencias lógicas, por otra parte, no hay que exagerar.

Cada divinidad se encontró así provista, bastante pronto, de un ciclo legendario de origen complejo, en el que se mezclaban inextricablemente mitos, tradiciones medio históricas e invenciones del folclore. Los primeros tendían a expresar la naturaleza religiosa profunda del dios, las segundas reflejaban los avatares de su culto, las terceras traducían los ensueños de una imaginación anónima o las aspiraciones de la piedad popular. Esta complejidad de las leyendas relativas a los grandes dioses impide discernir en ellas con claridad un pensamiento teológico. Ni en los atributos, ni en

las funciones, ni en las aventuras de la divinidad se está nunca seguro de captar concepciones religiosas coherentes, y todo intento de interpretación —los modernos han propuesto gran número de ellas— es sospechoso de arbitrariedad.

Las grandes divinidades se reparten el universo; su potencia se ejerce, para cada una, dentro de un dominio relativamente bien definido. Zeus, evidentemente, es el dios del cielo, de la luz, de la tempestad, de la lluvia. Los campesinos, cuando llovía, le atribuían el origen de esa agua bienhechora que fecundaba sus campos. Poseidón reina sobre el mar, Hefesto sobre el fuego, y así sucesivamente. Pero, mirando de cerca, se observan curiosos encabalgamientos. Hemos visto, por ejemplo, que en la gigantomaquia Atenea manejaba el rayo, como su padre. Armada de lanza y escudo, combate como Ares, el dios de la guerra. También se la invoca como patrona de los artesanos, y sus funciones son entonces análogas a las de Hefesto. Éste, a su vez, como dios del fuego, está en concurrencia con los cíclopes, los «forjadores de Zeus». Y se podrían multiplicar los ejemplos. Apolo, al menos a partir del siglo v, es considerado como dios solar, pero no es idéntico a Helios, que es el astro mismo, el sol, al que se adora en la isla de Rodas. Artemisa, su hermana, es y no es Selene (la luna). Lo cual explica el fracaso de los sistemas explicativos tanto tiempo en boga, que pretendían deducir a priori los mitos relativos a cada uno de los dioses desde un principio naturalista. Una vez más, hay que confesar que mito no es razón, que las leyendas no son lo racional degradado, sino una realidad autónoma, obediente a leyes sutiles y a accidentes puramente contingentes.

Zeus

Zeus es el señor de los dioses. A los poetas les gusta invocarlo también como «padre de los hombres», pero hemos visto que esa calificación no era en absoluto merecida; no se aplica más que al Zeus de los filósofos, considerado como dios supremo, soberano plasmador del universo. Esta noción no es en absoluto primitiva. Zeus es señor de los hombres como Agamenón es el rey, medio impuesto, medio elegido, de los aqueos. Con ese títu-

lo, es el garantizador de los contratos, de los juramentos, el protector de los huéspedes. La vida social se desarrolla bajo sus ojos de testigo vigilante. Al mismo tiempo, Zeus, ya lo hemos dicho, es el dios del cielo, el señor del fuego celeste. Con esta personalidad es como aparece desde los poemas homéricos. Como rey celeste, ejerce una suerte de providencia: su voluntad está limitada, por otra parte, por las leyes inmutables del destino y, a menudo, su papel se limita a hacer conocer, y luego respetar, esas leyes. Pero, una vez admitida, puede gobernar, seguir una política; sus decisiones sólo rara vez son arbitrarias o dictadas por una pasión. Responden a pensamientos recónditos cuya sabiduría se revela un día u otro. Para los mortales es el dispensador soberano del bien y del mal. La *Ilíada* cuenta que a la puerta de su palacio se encuentran dos ánforas, una contiene los bienes, otra los males, y Zeus, casi siempre, toma alternativamente de la una y de la otra para cada mortal. Pero, a veces, toma exclusivamente de una, y eso hace los dichosos de este mundo, o los desdichados.

Esa concepción de Zeus como señor de los destinos individuales ha evolucionado desde Homero hasta los filósofos y ha contribuido a formar la noción de una providencia divina, pensamiento previsor de un dios único. Para los estoicos, Zeus será el dios por excelencia, idéntico al alma del mundo; sus pensamientos no son otros que las leyes eternas, y el objetivo del conocimiento, en el hombre, no es más que la inteligencia de este pensamiento divino.

La *Teogonía* hesiódica nos ha dado a conocer la tradición más frecuentemente admitida sobre el nacimiento y la infancia de Zeus. Pero existían otras: Arcadia, sobre todo, se jactaba de haber sido la cuna del dios. Se adivinaba que el Zeus panhelénico se formó absorbiendo en su persona diversos grandes dioses locales. En la misma Creta, es probable que Zeus sustituyera a un dios de la vegetación, puesto que los cretenses mostraban una tumba de Zeus y apenas se conocen otras divinidades sino las de la vegetación, que están sometidas a muertes y renacimientos periódicos.

Hemos dicho cuáles fueron los matrimonios de Zeus con diosas (véanse pp. 149-152). Pero sus uniones con mortales fueron innumerables, y los poetas las han contado hasta la saciedad. Su número se ha aumentado ciertamente por la vanidad de las grandes familias, que se complacían en atribuirse un antepasado surgido del rey de los dioses. Se encuentra así a Zeus

en el origen de los Heráclidas (véase p. 205), puesto que Zeus, unido a Alcmena, engendró al dios Heracles. Aquiles y Áyax descienden también de Zeus, y de sus amores con Egina, la ninfa hija del dios-río Asopos. Se contaba que esta ninfa, de gran belleza, había sido amada por Zeus, que la raptó. Asopos, furioso, recorrió Grecia entera para recuperar a su hija, pero en vano, hasta el día en que Zeus fue traicionado por Sísifo, que deseaba obtener de Asopos una fuente para la acrópolis de Corinto. Asopos le dio la fuente Pirene en pago de esa información, pero los dos fueron cruelmente castigados. Asopos fue fulminado y Sísifo precipitado a los infiernos, donde tiene que hacer rodar eternamente una enorme roca subiendo una pendiente abrupta. Zeus se llevó a Egina a la isla de Enone, que tomó más tarde el nombre de Egina, y engendró en ella un hijo, Eaco. Eaco, a su vez, se casó con Endeida y tuvo con ella dos hijos, Telamón, padre de Áyax, y Peleo, padre de Aquiles.

Del mismo modo, los Atridas, Agamenón y Menelao, hacían remontar su estirpe al rey de los dioses. Zeus había amado a Plutō, una hija de Cronos, o Atlas, y había tenido con ella un hijo, Tántalo. De Tántalo había nacido Pélope, y de Pélope, Atreo, que, con Aerope, nieta del rey Minos, engendró a Agamenón y a Menelao.

Ío

Muy importantes también para las genealogías principescas fueron los amores de Zeus y de Ío. Ésta era una muchacha de Argos, sacerdotisa de la diosa Hera. Según las versiones, era hija de Iasos, o incluso, directamente, del dios-río Ínaco. Una noche, Ío tuvo un sueño. Recibía de una divinidad la orden de ir al borde del lago de Lerna y entregarse allí a los abrazos de Zeus. Ío obedeció, no sin haber consultado a su padre, que por su parte pidió consejo al oráculo de Delfos. El dios respondió que la muchacha debía aceptar el amor de Zeus si no quería atraer la cólera celeste sobre sí y sobre toda su casa. Zeus, pues, se unió a Ío, pero pronto sospechó Hera la aventura y tuvo celos. Para salvar a la muchacha de la cólera de su esposa, Zeus transformó a Ío en una maravillosa ternera blanca. Y, con toda tranquilidad, pudo jurar a Hera, cuando ésta se lo preguntó, no haber amado

a esa ternera. Hera, que no se dejó engañar, pidió que le fuera consagrada, y luego la confió a la vigilancia del monstruo Argos, que poseía cien ojos y nunca dormía más que con cincuenta de ellos. Entonces comenzó para Ío una vida de pruebas; recorrió el mundo, errando por aquí y por allá, sin hallar nunca reposo. Se quedó mucho tiempo junto a Micenas, y luego en Eubea, y la tierra hacía nacer para ella las más suculentas plantas. Finalmente, Zeus tuvo piedad de ella: le envió a Hermes, que, con un golpe de su varilla mágica, durmió a Argos y luego le mató. Con todo eso, Ío no quedó liberada. Hera envió a atormentarla un tábano que se le pegó. Enfurecida, Ío se lanzó a una carrera loca. Siguió las orillas del mar, que, a consecuencia de este suceso, tomó el nombre de mar Jónico; luego franqueó el estrecho que separaba a Europa de Asia (el Bósforo, o «paso de la vaca»); en Asia erró mucho tiempo y, por fin, llegó a Egipto, donde pudo dar a luz el hijo que llevaba en su seno por obra de Zeus. Luego fue transformada en constelación.

Epafo, el hijo de Zeus y de Ío, fue arrebatado primero por Hera, que se lo confió a los Curetas. Pero Zeus mató a éstos, y el joven se crió en Egipto, donde se casó con Menfis, la hija del dios-río Nilo, de la que tuvo una hija, Libia. Ésta fue amada por Poseidón, que le dio dos hijos, Agenor y Belo, de quienes salieron dos estirpes reales, la de Siria y la de Egipto. Más tarde, de la primera salió Cadmo, el fundador de Tebas (véanse pp. 220-221), mientras que de la segunda procedía una de las casas reales de Argos, la de Dánao.

Europa

La alianza de Zeus con la descendencia de Ío se vio renovada por otros amores. De Agenor, hijo de Libia, había nacido una hija, llamada Europa, que al jugar un día con sus compañeras en la playa de Sidón (o de Tiro) fue observada por Zeus. Éste inmediatamente se inflamó en amor por la muchacha. Se transformó en toro de deslumbrante blancura y, bajo esa forma, fue a tenderse a los pies de Europa. Las otras muchachas se escaparon, pero Europa no se asustó, incluso se atrevió a sentarse en el lomo del animal. Éste se levantó y, entrando en el mar, nadó rápidamente hacia

dentro. Zeus y su carga llegaron así a la isla de Grecia, donde, junto a una fuente, no lejos de Gortina, tuvieron lugar sus amores. Y los plátanos que dieron sombra a su unión recibieron el privilegio de no perder nunca sus hojas. De Europa y de Zeus nacieron tres hijos, Minos, Sarpedón y Radamanto. Luego, el dios se la dio en matrimonio al rey de Creta, Asterio, quien adoptó a los niños. Después de su muerte, Europa recibió los honores divinos y fue transformada en constelación.

Los troyanos

Zeus era también el antepasado de los troyanos, como lo era de sus adversarios, los dos Atridas. Se contaba, en efecto, que Zeus había amado a Electra, una hija de Atlas, y le había dado un hijo, Dárdanos, que vivía en la isla de Samotracia. De resultas de un diluvio, Dárdanos había huido de la isla en una balsa y había abordado la costa de Asia, donde fue acogido con bondad por el rey del país, Teucro, el hijo del río Escamandro y de la ninfa Idea (la divinidad de la montaña llamada Ida). Dárdanos se casó con la hija de Teucro y construyó la ciudadela de Troya. De él salió la raza de los tres troyanos, pues su descendiente en la cuarta generación fue Laomedonte, el padre de Príamo.

Algunos de los amores de Zeus se han hecho célebres a causa de las circunstancias extrañas en que se pretendía que se habían desarrollado. Las dos aventuras más frecuentemente contadas en la Antigüedad son, sin duda, sus uniones con Dánae y con Leda.

Dánae y Leda

Dánae era la descendiente de una hija de Dánao, Hipermnestra, la única que no había consentido en matar a su marido, como había ordenado Dánao a sus hijas (véase p. 218). Unida con Linceo, había tenido de él dos gemelos, Preto y Acrisio, que, tras largas luchas, habían terminado por repartirse el reino de Argólida: Preto reinaría en Tirinto y Acrisio en la propia Argos. Acrisio había tenido una hija, Dánae, pero deseaba tener un hijo. Interrogó al oráculo, que le advirtió de que Dánae le podría dar un nieto, pero que éste se vería obligado a matarle. Para impedir que se cum-

pliera el oráculo, Acrisio edificó un cuarto subterráneo, de muros forrados de bronce, y encerró allí a su hija, lejos de todo contacto con los humanos. Pero esa precaución se reveló inútil: Zeus, transformándose en una lluvia de oro, penetró en la prisión y sedujo a Dánae, que dio a luz un niño. Acrisio no quiso creer en el origen divino del niño, pero negándose a mancharse las manos con la sangre de su hija y de su nieto, metió a la joven y a su hijo en un cofre que hizo lanzar al mar. El niño se llamaba Perseo. Zeus protegió la navegación de la improvisada barca, que llegó felizmente a las orillas de la isla de Serifos. Y, más tarde, Perseo realizó diversas hazañas que atestiguaban su origen divino, y fue de su raza de donde salió Heracles (véanse pp. 196 y 218-219).

Leda y los Dioscuros

Los amores de Zeus y de Leda fueron menos dramáticos. Leda era hija del rey de Etolia, Testio, y de Euritemis; descendía de Deucalión, directamente, por Doro. Cuando Tíndaro fue expulsado de Lacedemonia por su hermanastro Hipocoonte y los hijos de éste, se refugió en la corte de Testio, que le dio la mano de su hija. Pero Leda despertó el amor de Zeus, que se acercó bajo la forma de un cisne. De esa unión nacieron dos parejas, que vinieron al mundo encerrada cada una en un huevo. Uno de los huevos contenía a Pólux y a Clitemnestra, y el otro, a Cástor y a Helena. La leyenda decía que Pólux y Helena eran los hijos del dios, y Clitemnestra y Cástor, de Tíndaro, que se había unido a su mujer la misma noche en la que Zeus la fecundó. Cástor y Pólux, a quienes se llamaba los Dioscuros, es decir, los «Hijos de Zeus», eran divinidades lacedemonias, cuyo culto estaba difundido sobre todo en las ciudades dorias. Se les concebía como dos jóvenes atletas que recorrían el mundo a caballo; Cástor es sobre todo un guerrero, y Pólux, un boxeador que gusta de combatir con el cesto de pugilato. También la leyenda les había unido a los argonautas (véase p. 211) y se decía que Pólux se había distinguido combatiendo contra el rey de los bebricios, Amico, que obligaba a los extranjeros a luchar contra él, y que, después de vencerles, les mataba. Pero Pólux fue vencedor. Los Dioscuros participaron también en la caza de Calidón, al lado de Meleagro (véase p. 214). No obstante, quedaron un poco al margen de los grandes ciclos. No se les ve en la guerra de Troya, y se explicaba esa anomalía diciendo

que entonces estaban ocupados en otro lugar, en una terrible aventura que le costó la vida a Cástor. Tíndaro, su padre humano, tenía dos hermanos, Afareo y Leucipo. Afareo tenía dos hijos, Idas y Linceo, que eran, pues, primos de los Dioscuros. Leucipo tenía dos hijas, las Leucípidas, Febe e Hilaera. Ahora bien, Idas y Linceo estaban prometidos a las Leucípidas, pero, el día de las bodas, Cástor y Pólux, que habían sido invitados, raptaron a las muchachas. Ese rapto fue el origen de un largo odio entre los primos y, en una emboscada, Cástor fue muerto por Idas, mientras que Pólux mató a Linceo. Zeus, irritado contra Idas, le fulminó y se llevó a Pólux al cielo, donde le ofreció la inmortalidad. Pero Pólux no la quiso aceptar si Cástor se quedaba en los infiernos. Zeus, conmovido, les permitió pasar a cada uno un día sí y otro no en compañía de los dioses. Finalmente, los dos fueron divinizados: forman la constelación de los Gemelos. Son ellos los que envían, en el mar, el fuego de San Telmo a los marinos, para quienes es un buen presagio.

No todas las leyendas en que interviene Zeus son de carácter amoroso. La *Ilíada* presenta una curiosa aventura de una rebelión fomentada contra él por Hera, Atenea, Apolo y Poseidón, que pretendían encadenarle. Pero la diosa Tetis, que había sabido el plan, llamó en socorro de Zeus al hecatonquiro Egeón (o Briareo); sólo ver al monstruo bastó para hacer desistir a los rebeldes de su empresa. Otra vez, cuando Hefesto tomó partido por Hera en una querella que la enfrentaba con su marido, Zeus tomó al dios por un pie y lo lanzó al vacío. Del mismo modo, restableció en todas partes el orden, interviniendo como árbitro entre los dioses y castigando a los grandes criminales, como Ixión o Sísifo. También es su intervención lo que salva muchas veces a Heracles de ciertos malos pasos y, en cierta medida, el propio héroe puede ser considerado como instrumento de Zeus, que le engendró para purgar al mundo de monstruos temibles para los humanos. Dios de todos los griegos, adorado en su santuario oracular de Dodona, presidía también los juegos de Olimpia, en que una célebre estatua, obra de Fidias, había impuesto a todos los espíritus la imagen del terrible «congregador de nubes», depositario de los secretos del universo, en quien se unen armoniosamente la voluntad, la potencia y la sabiduría reflexiva. Simboliza la virilidad de un hombre en plena posesión de sí mismo: el momento ideal de equilibrio en que las pa-

siones de la juventud, aún percibidas, quedan dominadas por la fuerza de la razón.

Hera

Zeus tiene por esposa a Hera, la más reciente de sus compañeras divinas (véase p. 151). Hija de Cronos y de Rea, había sido confiada por ésta a Tetis, que la había criado en los confines del mundo, en el palacio de Océano, durante la lucha entre Zeus y los titanes. Pero se aseguraba que Zeus y su hermana habían tenido un largo noviazgo, comenzado en el tiempo en que Cronos reinaba aún sobre el mundo. Las tradiciones relativas a la unión de Zeus y de Hera son numerosas y diversas. Una versión transmitida por Pausanias contaba cómo la joven Hera había encontrado un día un cuco transido de frío, en pleno invierno, y lo había calentado en su seno. Ahora, ese pájaro no era sino el propio Zeus, que había tomado esa forma para vencer los rechazos de su hermana. Pero Hera no cedió a él hasta que no le prometió hacerla su esposa legítima. Se contaba también que, todos los años, la diosa tomaba un baño en una fuente sagrada, en Nauplia, recobrando así su virginidad.

El matrimonio de Zeus y de Hera revestía una importancia religiosa muy grande; se adivina que, en ciertos momentos al menos, tenía el valor de un acto de culto de que dependía la fecundidad del mundo. Homero, en el canto XIV de la *Ilíada*, dio una versión muy humanizada de esa unión del dios y la diosa, pero, más o menos en todas partes de Grecia, habían subsistido ritos destinados a conmemorar (más probablemente, a provocar de modo mágico) su matrimonio. Esos días, se adornaba la estatua de la diosa con el tocado de una joven prometida y se la llevaba en procesión hasta un santuario donde se había preparado un lecho nupcial. Ese rito se halla también en Alalcómene, en Beocia, donde se atribuía su invención al héroe local Alalcomeneo. Se decía que éste, a quien la diosa se había quejado de las perpetuas infidelidades de Zeus, le había aconsejado hacer construir una estatua de madera que la representara a ella misma, paseándola solemnemente, como para una boda. Hera lo hizo y volvió a encontrar el amor de su marido. Una leyenda análoga se había desarrollado en Platea. Allí, el héroe de la historia es el rey del país, Citerón (el epó-

nimo del monte Citerón). Bajo su reinado, se cuenta, Zeus y Hera habían reñido; Hera rechazaba a su marido y se había escapado a Eubea. Zeus se había quejado a Citerón, que aconsejó al dios que formase una estatua femenina, que la envolviese en un gran manto y la colocase en un carro arrastrado por bueyes. Hera, cuando percibió ese cortejo, se intrigó y se informó: le respondieron, según había hecho correr el rumor el rey Citerón, que Zeus se llevaba a la hija del dios-río Asopos para hacer de ella su mujer. Hera se apresuró a acudir, arrancó el manto de la estatua y vio que se habían burlado de ella. Se rió y se reconcilió con el dios. Una ceremonia repetida todos los años en Platea recordaba esa historia. Así interpretaba el folclore aldeano un viejo rito de magia simpática.

Lo más frecuente era que los poetas colocaran ese matrimonio de Zeus y Hera en el jardín de las Hespérides, en el Extremo Occidente. Otras veces, se cuenta que las manzanas de oro que maduraban en ese jardín eran un regalo de bodas hecho por Gea a la diosa, que las había encontrado tan bellas que las plantó en su jardín, al borde del océano.

Ese matrimonio había sido fecundo, pues Hera había dado a Zeus Ares, Ilitia y Hebe. En cuanto a Hefesto, el cuarto hijo de Hera, su paternidad no se atribuye a Zeus (véanse pp. 151 y 179). Hera, diosa protectora de las esposas y de los matrimonios legítimos, está muy celosa de Zeus, a quien difícilmente perdona sus innumerables infidelidades, pero, sobre todo, persigue con odio a los bastardos de su marido. Heracles, en particular, se vio imponer por ella la servidumbre en que se encontró respecto a Euristeo (véase p. 197). Zeus, a veces, castigó a Hera por sus violencias. Así, cuando Heracles volvía a Grecia, después de haber tomado la ciudad de Troya, la diosa levantó contra su navío una terrible tempestad. Descontento, Zeus suspendió entonces a la diosa en el Olimpo, después de colgarle un yunque en cada pie. Pero, una vez divinizado Heracles, Hera se reconcilió solemnemente con él y le concedió la mano de su hija, Hebe.

Hera figura entre las tres diosas que se disputaron, sobre el Ida de Frigia, la palma de la belleza (véase p. 185). Como el pastor Paris, a quien Zeus había designado como juez, prefirió a Afrodita más que a ella, Hera concibió un vivo resentimiento contra Troya y, en el curso de la guerra hecha por los Atridas, favoreció a los aqueos, protegiendo a Aquiles (se decía además que había criado a Tetis, la madre de éste) y concediendo la inmortalidad a Menelao.

Gran diosa de la ciudad de Argos, donde poseía un célebre templo, cuyas crónicas fueron uno de los primeros monumentos de la historia griega, tenía por atributo el pavo real, cuyo plumaje pasaba por ser la imagen de los cien ojos de Argos, el «velador» que había puesto a guardar a Ío (véanse pp. 160-161). A menudo, la diosa está representada con una granada en la mano, símbolo de fecundidad.

Deméter

Deméter, cuyo nombre es el de la Tierra maternal, pertenece a la generación de los hijos de Cronos y de Rea. Por su nombre, se relaciona con las divinidades indoeuropeas que los helenos trajeron con ellos. Pero su personalidad divina se enriqueció poco a poco con numerosos rasgos tomados sin duda de divinidades prehelénicas. Nunca se confundió con la Tierra, Gea, concebida como elemento cósmico. Reina sobre la tierra cultivada y, especialmente, sobre las tierras que dan el trigo. Así se encuentran sus leyendas dondequiera que dominan las llanuras fecundas, y los lugares de elección de sus mitos son la llanura de Eleusis, no lejos de Atenas, y el centro de Sicilia, que fue durante mucho tiempo uno de los graneros de trigo del mundo antiguo.

Es bastante probable que el primer esposo de Deméter haya sido Poseidón, en el tiempo en que éste era todavía el dios-caballo y no había elegido morada en el mar. Se contaba, en efecto, que los dos se habían unido, cuando la diosa, para escapar a su pasión, había tomado forma de yegua. Poseidón se había transformado en caballo y así había vencido su astucia. Esa unión había tenido lugar en Tespusa, en Arcadia. Deméter había tenido dos hijos, un caballo, llamado Areion (que más tarde fue montado por Adrasto, en el momento de la guerra de los Siete Jefes contra Tebas, y, más tarde aún, fue propiedad de Heracles), y una muchacha, cuyo nombre no estaba permitido decir, y a quien se llamaba simplemente «la Señora». En la *Odisea* se mencionan otros amores de Deméter, esta vez con Jasión (hermano de Dárdanos; véase p. 162), que le dio como hijo al dios Pluto (la Riqueza). Pero Zeus, que vio sus amores desde lo alto del cielo, se enojó e hirió a Jasión con su rayo.

Sin embargo, estas leyendas ya no son más que supervivencias en la época clásica. La mayoría de los mitos de la diosa estaban, pues, integrados en un solo relato, de múltiples episodios, que constituía el fondo de la religión del santuario de Eleusis, en el que se celebraban los «misterios» de Deméter.

Tras el rapto de Perséfone, Deméter se negó a dar a la tierra el poder de producir las mieses. Zeus, para restablecer el orden del mundo, envió a Rea como mensajera a la diosa... «Entonces Rea, la de la brillante cofia, habló así a su hija: "¡Ven, hija mía! Zeus, cuya vasta voz gruñe sordamente, te invita a reunirte con la raza de los dioses, y ha prometido darte los privilegios que te plazca elegir entre los de los inmortales. Ha querido que, del ciclo del año, tu hija pasara un tercio en la oscuridad brumosa, y los otros dos junto a ti y los inmortales. Ha dicho que será así, y lo ha confirmado con una señal de cabeza. ¡Vamos, hija mía! Obedece y no estés ya tan fuertemente irritada contra el Cronida de las nubes sombrías; haz en seguida que crezca el grano de vida para los hombres".

»Así habló, y Deméter coronada se guardó bien de desobedecerle. En seguida hizo que de los trabajos fecundos surgiera el grano; la vasta tierra, toda entera, se cargó de hojas y de flores. Después se fue a enseñar a los reyes justicieros —a Triptolemo, a Diocles, el señor del carro, al poderoso Eumolpe y a Celeo, jefe del pueblo— el cumplimiento del ministerio sagrado; les reveló los hermosos ritos, los ritos augustos que es imposible transgredir, penetrar ni divulgar: el respeto a las diosas es tan fuerte que detiene la voz.

»¡Feliz quien posee, entre los hombres de la tierra, la visión de esos misterios! Al contrario, quien no está iniciado en los santos ritos y el que no participa en ellos no tiene destino semejante, aun cuando ha muerto en las húmedas tinieblas.

»Después de haber fundado todos los ritos, la divina diosa se fue al Olimpo a unirse a la asamblea de los dioses. Allí moran, junto a Zeus que ama el rayo, esas diosas augustas y veneradas; ¡grande es la felicidad de aquél a quien ellas se dignan amar, entre los hombres de la tierra! Ellas envían en seguida a su vasta morada, e instalan en su hogar a Pluto, que da la riqueza a los hombres mortales». (*Himno homérico a Deméter*)

El rapto de Perséfone

Deméter, se decía, había sido una de las esposas de Zeus, antes del matrimonio de éste con Hera, y le había dado una hija, llamada Perséfone. Ésta

crecía, feliz, entre las ninfas, en compañía de las demás hijas de Zeus, Atenea y Artemisa, sin cuidarse de casarse. Pero su tío Hades, que la vio, se enamoró de ella, y se la llevó en seguida. El lugar de ese rapto varía según las tradiciones: unas veces se nombra la llanura de Enna, en Sicilia, otras veces se trata de la llanura de Eleusis, o incluso la escena se desarrolla en Arcadia, o bien en Creta, disputándole cada comarca a las demás el honor de haber sido su escenario.

Sea como fuere, cuando Deméter se dio cuenta de que su hija había desaparecido, la llamó largamente y se puso a buscarla por toda la tierra. Pero, naturalmente, no la pudo encontrar, porque Hades se había llevado a la muchacha a los infiernos. Durante nueve días y nueve noches, Deméter, sin tomar alimento, sin bañarse, sin descansar, yerra a través del mundo. Para alumbrarse en el camino, lleva una antorcha en cada mano. El segundo día, encuentra a Hécate, que ha oído el grito lanzado por Perséfone en el momento del rapto pero no ha podido distinguir al raptor, cuya cabeza estaba velada en tinieblas. Solamente el Sol, que es el «ojo del mundo», puede por fin informar a la desconsolada madre. Irritada, Deméter decide abstenerse de toda actividad sin bendecir más las cosechas; en suma, hiere de esterilidad a la tierra entera, hasta que le hayan devuelto a su hija. Tomó el aspecto de una vieja y fue a Eleusis: allí, se sentó en una piedra, que desde entonces llevó el nombre de «Piedra sin alegría», y luego se presentó ante el umbral de la casa del rey, donde, como de costumbre, charlaban unas viejas. Una de ellas, llamada Baubo (o Iambe), tuvo compasión de esa mendiga y le ofreció una sopa. Pero Deméter la rechazó. Entonces Baubo, irritada (o quizá para divertir a la otra), se levantó las faldas y le mostró el trasero. Deméter sonrió y aceptó la sopa. Luego, la diosa se puso al servicio de la reina del país, Metanira, que le confió el cuidado de su hijo, Demofonte, o, según otras versiones, Triptolemo, el hermano mayor de Demofonte. Pero una noche la reina asistió a un extraño espectáculo: vio que la vieja tenía al niño por una pierna y le sumergía en el fuego. Metanira quedó asustada y lanzó un grito. Deméter dejó caer al niño y reveló quién era. Dijo que había querido hacer inmortal al niño, despojándole con el fuego de los elementos mortales de su cuerpo, pero la intervención de la madre había hecho imposible la operación. Y, dejando allí a Demofonte (que, según se dice, no murió de ello), se subió al cielo. Antes,

encargó al otro hijo de Metanira, Triptolemo, que difundiera por el mundo el conocimiento del trigo. Para ello le dio un carro arrastrado por dragones alados, con orden de sobrevolar los campos esparciendo simientes de trigo. Más tarde, Triptolemo llegaría a ser juez en los infiernos, donde figura a veces al lado de Minos, Eaco y Radamanto (véase p. 190).

No obstante, el exilio voluntario de Deméter había trastornado el orden del mundo hasta el punto de que Zeus (con cuyo consentimiento secreto había tenido lugar el rapto de Perséfone) ordenó a Hades que devolviera a la muchacha a su madre. Hades respondió que la cosa ya no era posible. Pues quienquiera que haya entrado en los infiernos sólo puede salir si ha observado ciertas reglas, y en especial si se ha abstenido totalmente de alimento durante su estancia subterránea. Ahora bien, Perséfone, paseándose por el jardín de Hades, había comido un grano de granada; la había visto Ascálafo, hijo de una ninfa del Estigio; Ascálafo lo había dicho, y Perséfone debía quedarse en los infiernos. Deméter empezó por transformar a Ascálafo en lechuza, sin dejar de insistir en reclamar a su hija. Hizo falta llegar a un compromiso. Deméter reanudaría su actividad nutricia y Perséfone no viviría en los infiernos más que la mitad del año. Con el retorno de la primavera, dejaría a su marido y volvería junto a su madre. Y por eso, durante el invierno, mientras Perséfone está separada de Deméter, el campo sigue estéril.

A esa leyenda eleusina de la diosa se habían unido mil episodios locales: se mostraban por todas partes capillas de las que se decía que habían sido fundadas con ocasión del paso de Deméter.

Zagreo

Con la pareja formada por Deméter y su hija, también una tercera divinidad, llamada Iaco, figuraba en los misterios de Eleusis. Este Iaco, conductor de la procesión de los iniciados, sin duda en su origen no es más que el grito mismo, el grito ritual lanzado por los fieles, pero su personalidad se desarrolló. Se le consideraba a veces como un hijo de Deméter, pero más a menudo era considerado como la reencarnación de Zagreo, un hijo de Perséfone y de Zeus, personaje central de las creencias órficas. La leyenda de Zagreo es una de las más singulares de la mitología griega. Para procrearle, Zeus se había unido a Perséfone bajo la forma de una serpiente; el

dios quería hacer de él su sucesor y confiarle un día el reinado del mundo. Pero los destinos decidieron otra cosa. Para sustraerle a los celos de Hera, Zeus había confiado al pequeño Zagreo a Apolo y a los Curetas, que le disimularon bajo los bosques del Parnaso. Pero Hera le descubrió y encargó a los titanes que le raptaran. Zagreo se metamorfoseó en toro, pero no logró escapar a los titanes, que lo hicieron pedazos y lo devoraron, en parte cocido, en parte crudo. Atenea y Apolo se precipitaron, pero ya era tarde; no pudieron salvar más que restos dispersos del niño divino, entre los que se encontraba el corazón de Zagreo, que palpitaba todavía. Zeus lo absorbió y regeneró dentro de sí al niño, que tomó el nombre de Iaco. Éste es el que, más o menos confundido con Dioniso (Baco), figuraba en los misterios de Eleusis.

El destino que había tenido le predisponía a patrocinar toda religión del renacimiento y de la inmortalidad, puesto que había sido despojado, por el banquete de los titanes, de todo lo que quedaba en él de mortal, y había vuelto a hallar una vida divina.

Apolo

Aunque pertenezca solamente a la segunda generación de los Olímpicos y sea hijo de Zeus y de Leto, Apolo es uno de los mayores dioses del panteón helénico. Sus leyendas aparecen en todas partes y tanto la vida política como la vida espiritual del mundo griego están dominadas por su vigorosa personalidad. En él confluyen ciertamente varias personas divinas, venidas de todos los horizontes del helenismo. Existía un Apolo dorio, aportado por los invasores indoeuropeos. Pero existía otro, de quien hay buenas razones para creer que penetró en Grecia a partir del dominio hitita y se presentó como oriental antes de fundirse con el dios dórico. Esta dualidad de Apolo se refleja en la de los santuarios apolíneos, en Delfos y Delos. También explica sin duda el gran favor de que disfrutó el dios, tanto entre los griegos de Asia como entre los del continente. Pero, cuando podemos captar las leyendas de Apolo, ya se han fundido lo bastante como para que se pueda hablar de una única mitología apolínea.

Zeus, pues, se había unido con Leto, y la diosa estaba a punto de dar a luz a los hijos del dios que llevaba en su seno. Pero Hera, celosa, había prohibido a todos los lugares de la tierra que le dieran asilo. La desgraciada erraba, sin reposo, hasta el momento en que una isla flotante, rocosa, absolutamente estéril, que se llamaba Ortigia (la isla de las Codornices), o también Asteria, y que era tan miserable que no tenía nada que temer de Hera, accedió a acogerla. Allí fue donde nacieron los hijos divinos, Artemisa, en primer lugar, y luego Apolo. El dios, agradecido, fijó la isla en el centro del mundo griego y le dio el nombre de Delos («la Brillante»).

En el momento en que nació Apolo, unos cisnes sagrados dieron siete vueltas a la isla, volando, pues era en el séptimo día del mes. Zeus, en seguida, colmó a su hijo de presentes y le dio una mitra de oro, un carro con atalaje de cisnes y una lira. Y le ordenó ir a Delfos para fundar allí un santuario. Pero, antes de llevar a Apolo a Delfos, los cisnes volaron con él al norte, a su propia patria, en las orillas del océano: es el país donde habita el pueblo de los hiperbóreos, pueblo feliz por excelencia, donde la vida es dulce y donde los viejos, cuando están saciados de la existencia, se dan la muerte voluntariamente precipitándose al mar. Apolo es su gran dios, y, en fechas fijas, acude a verles para recibir sus homenajes. Así pues, tras su nacimiento, se quedó allá un año entero, y luego volvió a Grecia y llegó a Delfos en medio del verano. La naturaleza se había puesto de fiesta para él. Todos los años una ceremonia solemne celebraba con hecatombes la venida del dios.

No obstante, el lugar de Delfos estaba ocupado, cuando llegó el dios, por un dragón monstruoso, llamado Pitón, que era el guardián de un antiguo oráculo de Temis, y se dedicaba a toda suerte de depredaciones en el país. Apolo lo derribó con sus flechas. Pero, para apaciguar a su sombra, que era divina, fundó en su honor juegos expiatorios (que llegaron a ser los Juegos Píticos, los grandes juegos de Delfos) y decidió perpetuar el oráculo, apropiándoselo. Para ello consagró en el santuario un trípode —instrumento que es uno de sus símbolos—. Además, instituyó un sacerdocio y decidió que una sacerdotisa, llamada la Pitia, daría sus oráculos sentada en el trípode sagrado. Luego Apolo marchó a Tesalia, al valle de Tempe, para purificarse de haber matado al dragón. Cada ocho años, en Delfos, una fiesta conmemoraba la muerte de Pitón y la purificación de Apolo. Sin

embargo, el dios no reinó en Delfos sin resistencia. Se cuenta que tuvo que defender su privilegio contra Heracles, que había ido a interrogar al oráculo, y que, como la sacerdotisa se negaba a responderle, había querido apoderarse del trípode para establecer en otro lugar un oráculo del que fuera propietario. Apolo acudió en socorro de la Pitia y entabló la lucha contra Heracles. Pero Zeus intervino y restableció la concordia entre sus dos hijos lanzando entre ellos un disparo de rayos. Y el oráculo se quedó en Delfos.

Amores de Apolo

Apolo, a quien se representaba joven, muy bello, con largos rizos de reflejos azulados, se vio atribuir, naturalmente, numerosas aventuras amorosas. Pero, en general, no son felices. Amó así a la ninfa Dafne, una hija del río tesalio Peneo; pero Dafne no respondió a sus deseos y huyó a la montaña. Apolo la persiguió, y la iba a alcanzar, cuando Dafne rogó a su padre que la salvara y fue metamorfoseada en laurel, el árbol apolíneo por excelencia.

Apolo amó a la ninfa Cirene, de quien tuvo un hijo, el semidiós Aristeo. Músico, dios de la lira, dirigía el coro de las Musas; no es extraño que se le hayan atribuido aventuras con ellas. De Talía habría tenido a los Coribantes, *daimones* tumultuosos bastante parecidos a los Curetas. De la musa Urania habría tenido a Linos y a Orfeo, los dos célebres músicos.

Asclepio

El nacimiento de su hijo preferido, Asclepio, el dios de la medicina (el que los romanos llamaron Esculapio), dio lugar a una aventura dramática. Apolo había amado a Corónide, la hija del rey tesalio Flegia, haciéndola concebir un hijo. Pero, ya antes del nacimiento del niño, Corónide había cedido al amor de un mortal, Isquis, hijo de Elato. Apolo fue avisado de la falta de su amante por una corneja (que, a consecuencia de su indiscreción, se volvió negra, de blanca que era). Irritado, el dios mató a Corónide, y luego, en el momento en que el cuerpo de ésta, puesto sobre la pira, iba a ser alcanzado por las llamas, sacó del cadáver al niño vivo que estaba dentro de él. Ese niño, Asclepio, fue confiado por su padre al centauro Quirón, que le enseñó la medicina. Pronto hizo en ella grandes progresos e incluso descubrió el medio de resucitar a los muertos. Atenea, en efecto, le había

enviado sangre brotada de las heridas de Medusa (véase p. 219); la sangre procedente de las venas del costado izquierdo constituía un veneno violento, y la que había salido del lado derecho era capaz de volver a los muertos a la vida. Asclepio usó generosamente su ciencia, hasta el punto de provocar las quejas de Hades, y Zeus, temiendo que el arte de Asclepio trastornase el orden del mundo, fulminó al médico demasiado hábil. Apolo se encolerizó violentamente y, con sus flechas, mató a los cíclopes que habían forjado el rayo de Zeus. Éste, ante tal crimen, pensó por un momento en precipitar a Apolo en el Tártaro, pero, a ruegos de Leto, consintió endulzar el castigo y condenó a su hijo a servir como esclavo durante un año con un mortal. Apolo fue entonces a Feres, en Tesalia, donde sirvió como boyero en casa del rey Admeto.

Otra aventura de Apolo, sin terminar tan trágicamente como sus amores con Corónide, muestra al dios en una situación análoga. Apolo amaba a Marpesa, la hija del rey de Etolia, Eveno. Pero ésta fue raptada por Ida, el hijo de Afareo, en un carro alado que Poseidón había dado al joven. Apolo partió en su busca y les alcanzó en Mesenia. Los dos pretendientes empezaron a luchar para obtener a la joven, pero, aquí también, Zeus intervino y separó a los combatientes, dando a Marpesa el derecho de elegir a quien prefiriera entre los dos. Marpesa eligió a Ida, el mortal, temiendo, según dijo, que si elegía al dios sería abandonada por éste cuando fuera vieja y fea. Con Casandra, una de las hijas de Príamo, Apolo tampoco fue feliz. Estaba enamorado de ella, y para estar más seguro de seducirla le había prometido enseñarle el arte de la adivinación. Casandra aceptó las lecciones, pero, cuando se juzgó bastante instruida, se negó a ceder al dios. Éste, furioso, y no pudiendo arrebatar su ciencia a Casandra, le quitó por lo menos el poder de hacerse creer. Y por eso era inútil que Casandra dijera la verdad en sus oráculos, no dándoles fe nadie. Pero una tradición asegura que, si Casandra resistió al dios, éste obtuvo los favores de Hécuba, la mujer de Príamo, y madre de Casandra, y que le dio un hijo, el joven Troilo.

Jacinto y Cipariso

Apolo amó también a dos muchachos, fiel en esto a una costumbre viva entre los dorios. Sus aventuras con Jacinto y Cipariso no fueron felices. El

primero era un joven príncipe lacedemonio de gran belleza, y Apolo se prendó de él. Un día que los dos lanzaban el disco, en el gimnasio, el viento desvió el proyectil, o bien éste tropezó con una roca de tal modo que rebotó, hirió a Jacinto en la cabeza y lo mató. Apolo quedó desesperado: para inmortalizar a su amigo, transformó su cuerpo en una flor, el jacinto, cuyos pétalos llevan un signo del que se dice que es la inicial de su nombre griego.

La leyenda de Cipariso es muy semejante. Era el hijo de Telefo, hijo a su vez de Heracles, y fue amado por Apolo. Tenía por compañero favorito un magnífico ciervo, que le seguía a todas partes. Pero un día de verano en que el ciervo dormía a la sombra, Cipariso, por descuido, le hirió con su jabalina y lo mató. El joven quiso morir de desesperación. Apolo lo transformó en un árbol, el ciprés, que es el símbolo de la tristeza.

Apolo, como se ve, no carece de relación con los genios de la vegetación. Más notable es observar que a veces se le considera un dios pastoril. Hemos visto su servidumbre en casa de Admeto. Allí guardaba los rebaños y gracias a él las vacas parían dos veces al año. Otra vez, a consecuencia de la conjura que había hecho contra Zeus, con Poseidón, Hera y Atenea (véase p. 164), fue enviado como esclavo, con Poseidón, a casa del rey de Troya, Laomedonte. Y, mientras que Poseidón construía la muralla de la ciudad, Apolo guardaba los rebaños de su amo en el Ida. Se cuenta también que a Apolo le gustaba ocuparse de los rebaños, sobre todo de los que le robó el joven Hermes, aún en la cuna (véase p. 178).

Sus actividades pastoriles quizá no carecen de relación con una de sus funciones principales, la de dios de la música. Apolo gustaba de expresarse en verso en sus oráculos, y a él invocan los poetas. Pero Apolo era también un dios terrible, arquero despiadado, que inflige una muerte rápida; es el dios de las epidemias —testigo al que envía contra el ejército aqueo, en el comienzo de la *Ilíada*—, y participó con su hermana Artemisa en el asesinato de los Nióbidas (véase p. 177).

Ciertos animales, como el lobo, estaban especialmente consagrados a Apolo, pero también el corzo y la cierva, y, entre las aves, el cisne, el milano y la corneja, y, entre los habitantes del mar, el delfín, cuyo nombre recuerda el del santuario de Delfos.

Artemisa

Artemisa es la hermana de Apolo, nacida, como él, en Delos. Una vez en el mundo, usó su talento de comadrona para ayudar a su madre Leto, que todavía no había dado a luz a Apolo. Aunque virgen, ella era la protectora de las parturientas que la invocaban, pues podía enviarles una muerte súbita con sus flechas (al menos, a ella se atribuían los accidentes de los partos desgraciados).

Cazadora, recorre los bosques y se complace en la compañía de los perros, de las fieras y de las ninfas de la montaña. Muchas leyendas en que interviene ella la muestran bajo ese aspecto. Así es como causó la muerte de Orión, el cazador maldito, sea porque la había desafiado insolentemente a una competición de disco, sea porque había intentado seducir a la virgen Opis, una de sus compañeras, o sea porque había querido hacerle violencia a ella misma. Artemisa envió contra él a un escorpión, que le picó en el talón y le mató. Pero, como Orión fue transformado en constelación, Artemisa obtuvo el mismo honor para el escorpión, que también se convirtió en un signo celeste.

Otro cazador, Acteón, debió su fin a una maldición de la diosa. Acteón era hijo de Aristeo y, por su padre, nieto de Apolo. Sin embargo, un día en que, cazando por la montaña, sorprendió a la diosa desnuda, bañándose en una fuente, ella no vaciló en hacer devorar por sus propios perros al joven de su estirpe. Para ello, le metamorfoseó en ciervo, y la jauría del joven, no reconociendo ya a su amo, se lanzó sobre él y lo hizo pedazos.

Eneo, el rey de Calidón, había olvidado consagrar a Artemisa las primicias de sus cosechas, como lo exigía la costumbre. La diosa se irritó y envió al país un monstruoso jabalí que asoló los campos, y contra el cual fue necesario organizar una gran caza, que causó la pérdida del héroe Meleagro (véanse pp. 214-215). El mismo tema aparece también en la leyenda de Agamenón. Éste, cuando esperaba en Aulis, con todo el ejército aqueo, vientos favorables para partir contra Troya, mató un día un ciervo de modo tan hábil que exclamó: «¡La misma Artemisa no lo habría hecho mejor!». Artemisa se enojó y envió una calma que inmovilizó a la flota. Tiresias, el adivino, reveló la causa de este contratiempo e hizo saber que la diosa exigía, para poner fin a la maldición, el sacrificio de Ifigenia, la propia hija de

Agamenón. Pero, en el último instante, en el mismo altar del sacrificio, sustituyó a la joven por una cierva, y se la llevó a Táurida (Crimea), donde la hizo sacerdotisa del culto que se le rendía en el país.

Los Nióbidas

Muy célebre es también la venganza aplicada por Artemisa contra los hijos de Níobe. Ésta era hija de Tántalo y había tenido del tebano Anfión siete hijos y siete hijas. Feliz y orgullosa, un día había dicho que era superior a Leto, que no había tenido más que un hijo y una hija. Leto se ofendió y pidió a sus hijos que castigaran a la insolente. Apolo mató con sus flechas a los siete muchachos, y Artemisa, del mismo modo, a las siete hijas. Níobe, desesperada, huyó junto a su padre, en el Sipilo, Asia Menor, y allí fue transformada en roca: de la piedra salió una fuente formada por las lágrimas que seguían manando.

Las Amazonas

En Asia Menor, Artemisa era objeto de un culto muy diferente del que recibía en Grecia. Allí se le había consagrado un santuario, en Éfeso, y se le había elevado un templo que fue considerado como una de las siete maravillas del mundo. Algunos atribuían su fundación a las Amazonas, pueblo de mujeres guerreras que, según se decía, vivían a orillas del río Termodonte. Las Amazonas no admitían a los varones sino para los trabajos serviles; según ciertas tradiciones, mutilaban a sus hijos de sexo masculino o incluso los mataban, encomendando la conservación de su raza a uniones efímeras con extranjeros. En cuanto a las hijas, les quemaban el seno derecho para que no les estorbara para manejar el arco o la lanza. Su pasión principal era la guerra. Se contaba que las Amazonas habían combatido contra varios héroes griegos: Belerofonte, Heracles, Teseo y aun Aquiles (pues las Amazonas habían enviado un contingente ante Troya, bajo el mando de su reina Pentesilea, que habría muerto a manos de Aquiles y que, con su última mirada, inspiró a su vencedor un amor indecible). Artemisa, la cazadora virgen, era, naturalmente, la patrona de las Amazonas. En realidad, lo que sabemos de la Artemisa de Éfeso nos muestra más bien una diosa de la fecundidad, «señora de las fieras», como se conocían otras en toda la cuenca oriental del Mediterráneo antes de la llegada de los griegos.

Hermes

Hermes también nació de Zeus. Su madre es Maia, la más joven de las Pléyades. Vino al mundo en una caverna del monte Cileno, en Arcadia. Desde su nacimiento, se mostró lleno de astucia. Su madre, según la costumbre, le había fajado estrechamente en pañales, dejándole en un cajón que le servía de cuna. Luego se había alejado. Pero el niño, a fuerza de removerse, encontró el medio de soltarse las ligaduras y, poniéndose en camino, se fue hasta Tesalia, donde su hermano Apolo guardaba los rebaños de Admeto (véase p. 174). Mientras Apolo, enamorado de un joven de las cercanías, descuidaba sus rebaños, Hermes le robó doce vacas y cien terneras. Luego ató una rama con hojas a la cola de cada animal y volvió a tomar el camino del Cileno. Al llegar ante su caverna natal, encontró una tortuga, de la que se apoderó, vació su cavidad y tendió sobre la concha vacía unas cuerdas hechas con los intestinos de los bueyes que sacrificó: fue la primera lira. Mientras, Apolo buscó por todas partes sus animales. Gracias a su arte de adivinación, pronto conoció la aventura, y, en el monte Cileno, se quejó a Maia. Pero ésta le mostró al pequeño Hermes convenientemente envuelto en sus pañales. Apolo recurrió a Zeus, que ordenó a Hermes que devolviera a su hermano lo suyo. Sin embargo, Apolo había visto en la gruta del Cileno la lira y, al oír la música que de ella sacaba Hermes, le cambió su rebaño por el instrumento.

Poco después, Hermes inventó la siringa, que Apolo le compró; a cambio, le dio la vara de oro de que se servía para guardar sus rebaños. Tal es el origen del caduceo, que es la insignia de Hermes. Zeus quedó tan encantado de las hazañas del joven dios que le hizo su heraldo. Por eso Hermes está encargado de los mensajes entre los dioses y, más particularmente, de llevar las almas de los muertos a los infiernos. Hermes es el protector de los viajeros, de los comerciantes y también de los ladrones. Quizá primitivamente no fue más que el *daimon* de los montones de piedras que se ponían al borde de los caminos como puntos de referencia. Luego su personalidad se habría desarrollado, atrayendo a ella a otras divinidades, en especial un dios-pastor propio de las montañas de Arcadia, y también un dios protector de los mercados y de la plaza mayor de los pueblos. Por eso es a la vez el patrono de los comerciantes y el de los oradores, y también, de

modo bastante curioso, el dios de la palestra. Esta última atribución puede ser porque es él quien «da suerte».

Los amores de Hermes

Se atribuyen al dios diversas aventuras amorosas. Con Quione tuvo un hijo, Autólico, que tenía el don de robar lo que quería sin ser sorprendido nunca y que participó en la expedición de los argonautas. Este Autólico, por una astucia, unió a su hija Anticlea con Sísifo, en el momento en que la daba en matrimonio a Laertes. Y ésa es la razón por la que Odiseo, oficialmente hijo de Laertes y de Anticlea, a veces es considerado como el hijo de Sísifo, también maestro en astucias. En Atenas, Hermes pasaba por haber amado a Hersé, una de las hijas de Cécrope, con la que tuvo al héroe Céfalo; y también por haber tenido de Aglauros, otra hija de Cécrope, al primer gran sacerdote de Eleusis, llamado Cérix (es decir, el «heraldo»). A Eleusis también se refiere otra paternidad de Hermes, la del héroe epónimo, Eleusis mismo, al que habría tenido con Daera (nombre que parece ser un epíteto ritual de Perséfone). Una tradición oscura hacía también de él el padre del dios Pan, al que habría tenido con Penélope, sea porque ésta hubiera sido infiel a Odiseo, sea porque tal unión hubiera tenido lugar antes de su matrimonio.

Con la mayor frecuencia, en las leyendas, Hermes es simplemente el intérprete de la voluntad divina. Él da a los héroes sus armas, por ejemplo, a Perseo el casco de Hades, a Frixo y Hele el carnero de vellón dorado que ha de transportarle por los aires, etc. Él es a quien Zeus encarga que mate a Argos, el guardián de Ío (véanse pp. 160-161), y también que acompañe a las tres diosas al «concurso de belleza» en el Ida (véase p. 185). Por otra parte, Zeus le debía su victoria contra Tifón (véase p. 148), y Ares su libertad (véase p. 149).

Hefesto

Hefesto es el dios del fuego, no como Hestia, la hermana mayor de Zeus, que es el fuego del hogar doméstico, y permanece, eternamente virgen, inmóvil, en la casa, imagen de la estabilidad familiar, y, por esta razón, absolutamente desprovista de mito, sino el fuego de la forja, el fuego plasmador, que está en el origen del trabajo de los metales y, sin duda, al

principio no fue muy diferente de los innumerables genios de la metalurgia y de las minas que se encuentran en diferentes lugares del mundo helénico, por ejemplo, los dáctilos del Ida, los cabiros de Samotracia, quizá los telquinos de Rodas, y también los cíclopes, forjadores del rayo.

Hemos dicho cuál fue su nacimiento (véase p. 151). Hemos recordado también la leyenda que le muestra precipitado desde el Olimpo por Zeus y cayendo en la isla de Lemnos; a consecuencia de esta aventura, Hefesto quedó cojo y su madre le tomó horror. Otra versión decía que el dios era cojo de nacimiento y que su propia madre le había echado del cielo. Para vengarse de su madre, él construyó secretamente un trono de oro que retenía prisionero a todo el que se sentaba en él. Luego se lo envió a su madre, que se encontró así aprisionada, sin poder moverse. Para liberarla, él exigió recobrar su lugar en el Olimpo, y por eso se le ve sentado entre los dioses.

Por lo demás, figura entre los combatientes de la gigantomaquia, donde mata al gigante Clitón golpeándole con una masa de hierro al rojo. Interviene también ante Troya, con la llama y el fuego. Pero tampoco desdeña trabajar con sus propias manos. A él se dirige Tetis para construir una armadura destinada a Aquiles. Tiene su taller en los volcanes y allí es ayudado por los cíclopes.

Muy curiosamente, ese ser deforme pasaba por haber obtenido los favores de las más bellas diosas: Aglae, la más joven de las Cárites (Gracias), y Charis la «Gracia» personificada. Está casado con Afrodita, pero ésta le engaña con Ares. La aventura se cuenta en la *Odisea*. Afrodita era amante de Ares, y el Sol, que lo ve todo, había contado el asunto a Hefesto, que decidió vengarse. Puso en torno al lecho de su mujer una red invisible, que se cerró sobre los dos culpables inmovilizándolos por completo. Entonces Hefesto convocó a todos los dioses al espectáculo. Afrodita, cuando estuvo liberada, se escapó, mientras los dioses se reían con risa inextinguible.

Sus amores con Atenea no fueron felices (véase p. 181). Pero se le atribuyen varios hijos, sobre todo el argonauta Palemón, un escultor legendario, Árdalo, y el bandido Perifetes, que fue muerto por Teseo.

Atenea

Atenea es también hija de Zeus y, como Artemisa, tiene voto de castidad eterna. Hemos dicho cómo vino al mundo, después de que su madre, Metis, fue tragada por Zeus (véase p. 149). Como Artemisa, también, es ardiente en el combate y gusta de manejar las armas. Pero, en vez del arco, lleva una lanza y su pecho tiene por coraza una piel de cabra (la égida). Así, no asombra saber que participó activamente en la lucha contra los gigantes: mató por su mano a Palas y Encélado. En la *Ilíada*, la vemos también combatir del lado de los aqueos —quizá porque el pastor Paris había preferido a Afrodita en el concurso de las tres diosas (véase p. 185)—. Pero también ayuda a Heracles, proporcionándole sus armas. Se hace la protectora de Odiseo, interviniendo constantemente, en la *Odisea*, para sacarle de las mil dificultades en que se mete. Más que divinidad de la violencia, representa el valor reflexivo, guiado, iluminado por la razón. Se le atribuye la invención del carro de guerra y también la de los navíos, puesto que presidió la construcción del navío *Argos* (véase p. 210). Pero no es menos hábil en las artes de la paz. Protectora del Ática, manifestó esa vocación en el curso de una célebre querella que la enfrentó con Poseidón.

Ambos se disputaban el patrocinio del Ática. Los dioses habían sido llamados como árbitros, y habían decidido que el país pertenecería a aquélla de las dos divinidades que hiciera al país el mejor regalo. Poseidón hizo salir del suelo, con un golpe de tridente, un lago de agua salada sobre la Acrópolis. Pero Atenea hizo crecer un olivo, y todos los dioses juzgaron que el olivo, el árbol de la paz y de las largas paciencias, era preferible a la fuente salada, y concedieron a la diosa el patrocinio del Ática.

Erictonio

Otra leyenda, muy singular, unía a Atenea con la Acrópolis de Atenas. Atenea quería permanecer virgen, pero no pudo impedir que Hefesto, un día que ella fue a visitarle a su herrería, se enamorara de ella. Como ella le rechazaba, Hefesto la persiguió, y, aun con su pie cojo, la alcanzó en la Acrópolis y la tomó entre sus brazos. Atenea se defendió, pero el dios, en su deseo, mojó la pierna de la diosa. De asco, ella se secó con lana y tiró esa suciedad al suelo. La tierra fue fecundada y dio a luz a Erictonio, a

quien la diosa recogió y consideró como su hijo, con curiosa ternura. Le encerró en un cofre para criarle sin que lo supieran los demás dioses, y confió el cofre a las tres hijas de Cécrope, el rey de Atenas. Pero Aglauros, una de las tres hermanas, no pudo resistir la curiosidad y abrió el cesto. Lo que vio la llenó de terror: ese niñito, guardado por dos serpientes, le pareció tan terrible que se volvió loca y se precipitó desde lo alto de las rocas de la Acrópolis. Atenea crió ella misma al niño en su santuario de Atenas y, más tarde, el rey Cécrope le cedió el poder. Erictonio es el fundador de la dinastía de los reyes de Ática, a la que pertenece Teseo (véase p. 206).

El Paladión

El epíteto de Palas, que precede a menudo al nombre de la diosa, significa, muy probablemente, «muchacha», pero ese epíteto, incomprendido, había dado lugar a una leyenda. Se contaba que la joven diosa había sido confiada por su padre al dios Tritón, que la criaba con su hija, llamada Palas. Las dos niñas se ejercitaban en las artes de la guerra, y Atenea hirió tan desgraciadamente a su amiga que la mató. Para enmendarlo con honor, Atenea hizo una imagen a su semejanza, y la llamó el Paladión, mientras ella misma tomaba el nombre de la joven muerta. El Paladión fue colocado en el Olimpo, junto a Zeus, donde siguió mucho tiempo. Pero un día, Zeus intentó violentar a la diosa Electra, una de las Pléyades, y como Electra se había refugiado junto al Paladión, Zeus lo derribó desde lo alto del Olimpo. La estatua cayó en Tróade, en el momento en que se fundaba la ciudad de Troya. La estatua caída del cielo fue colocada en el templo de Atenea, que se elevó sobre la ciudadela, y se consideró ese fetiche como garantía de la incolumidad de la ciudad. Más tarde, el Paladión sería robado por Odiseo, ayudado por Diomedes (véase p. 230). Pero las tradiciones distaban de estar de acuerdo sobre la suerte posterior de la estatua milagrosa: se hallaba su huella en Arcadia, en Samotracia, en Argos, en Atenas y hasta en Italia, donde habría sido llevada por Diomedes, o incluso por el mismo Eneas, y, al fin, habría hallado lugar entre los Penates del pueblo romano, en el santuario de Vesta. Este tipo de estatua, muy arcaica (se trata de un *xoanon*, un ídolo de madera, que representa a la diosa de pie, con mucha rigidez), se remonta quizá a un culto prehelénico, como muchos de los rasgos de la propia diosa Atenea.

Aracné

Atenea, diosa de las actividades artesanales, especialmente las femeninas, era la patrona de las hiladoras, de los tejedores, de las bordadoras, etc., y se contaba sobre este tema la historia de su rivalidad con la lidia Aracné, hija del tintorero Idmón de Colofón. Aracné era hábil en tejer y bordar, y se decía que había sido discípula de Atenea, lo que disgustó a la muchacha, que pretendía no deber su habilidad más que a su talento. Llegó incluso a desafiar a la diosa, que aceptó y empezó por presentarse bajo el aspecto de una vieja, invitando a la presuntuosa a tener más modestia. Aracné no respondió sino insultando a la diosa, que entonces se reveló, y empezó el concurso. La tapicería de Aracné era perfecta, pero Atenea se encolerizó, rompió el trabajo de su rival y la golpeó con su lanzadera. Y Aracné quedó transformada en araña.

Afrodita

Hemos contado cómo Afrodita, en la *Teogonía* hesiódica, salió del agua del mar que había fecundado la sangre de Urano. No pertenece al más antiguo panteón helénico, a pesar de ese origen, que sitúa su nacimiento antes del de Zeus. Es una oriental, venida al mundo helénico pasando por la isla de Chipre, donde (en Pafos) tenía su principal santuario. Desde allí, fue a Citeres, antes de instalarse en Corinto.

Afrodita es la diosa del acto de amor. Según las épocas, se representa desnuda o con ropajes, teniendo en la mano una paloma, su ave favorita. Alrededor de ella hay servidoras, sobre todo las Cárites y las Horas, que se encontraron asociadas a su cortejo sobre todo a partir de la época helenística. Se la muestra también navegando sobre el mar, rodeada de las Nereidas y de todas las divinidades menores que encarnan la gracia del mundo.

Como era natural, Afrodita fue la heroína de numerosas leyendas amorosas. Hemos recordado su pasión culpable por Ares (véase p. 180). Sus amores dieron nacimiento a varias divinidades: Eros (el amor) y Anteros (el amor recíproco, o correspondido), Deimos y Fobo (el terror y el temor), y también Harmonía, que había de llegar a ser la mujer del tebano Cadmo.

Adonis

Afrodita conserva de sus orígenes orientales otro amante, el dios sirio Adonis, que fue adoptado por la mitología griega. Su leyenda suele ser la siguiente: el rey de Siria, Teias, tenía una hija, Mirra, o Esmirna, a la que una maldición de Afrodita había impulsado a cometer incesto con su padre: once noches logró, con la complicidad de su nodriza, unirse con él, pero a la duodécima, Teias lo advirtió y se precipitó sobre su hija para matarla. Mirra huyó, y los dioses, compadecidos de ella, la transformaron en árbol, el árbol de mirra. Diez meses más tarde, estalló la corteza y salió un niño, que recibió el nombre de Adonis. Afrodita quedó conmovida por la belleza de ese niño, le recogió y se lo confió a Perséfone para que ésta le criara. Pero Perséfone se prendó del hermoso niño y se negó a devolvérselo a Afrodita. El debate entre las dos diosas fue arbitrado por Zeus, y se decidió que el joven Adonis viviría un tercio del año con Afrodita, un tercio con Perséfone y un tercio donde quisiera. Pero Adonis prefirió pasar los dos tercios del año con Afrodita, y solamente el resto en los infiernos. Al cabo de varios años, cuando Adonis estaba de caza, un jabalí, suscitado contra él, bien fuera por Artemisa (no se sabe bien por qué), o bien por Ares, celoso del joven, le hirió en el muslo y le mató. Se asegura que la rosa, blanca hasta ese día, tomó su color actual por la sangre de Afrodita, herida en el pie por una espina cuando corría en auxilio de Adonis. De la sangre de éste habrían nacido las anémonas, tan abundantes en primavera en el Oriente mediterráneo.

Afrodita fundó en honor de Adonis un culto fúnebre que celebraban todos los años, en primavera, las mujeres sirias, y que se difundió por todo el mundo antiguo. Se plantaban en recipientes granos que se regaban con agua caliente; esas plantas crecían muy de prisa, pero morían muy pronto: eran los «jardines de Adonis».

Anquises y Eneas

Afrodita sintió un día una viva pasión por Anquises, un príncipe troyano que guardaba sus rebaños en el Ida. Para hacerse amar por él, se le acercó fingiendo ser la hija del rey de Frigia y haber sido raptada y dejada en la montaña por Hermes. Anquises quedó turbado por su belleza y la amó. Entonces, ella le reveló quién era y dijo que le daría un hijo que tendría un

altísimo destino. Ese hijo había de ser Eneas. Pero prohibió a Anquises que dijera a nadie sus amores. Anquises, en una fiesta, después de beber, no pudo guardar su secreto. Zeus le castigó, bien fuera dejándole cojo, bien fuera quitándole la vista.

Paris

También en el Ida de Frigia tuvo lugar el célebre concurso de belleza del que había de salir la guerra de Troya. Un día, la Discordia (Eris) había lanzado en el Olimpo, durante la asamblea de los dioses, una manzana destinada a ser entregada a la más bella. Tres diosas aspiraron a ese título. Zeus hizo que las llevara Hermes a la montaña de Tróada, donde uno de los hijos de Príamo, Alejandro (también llamado Paris), guardaba sus rebaños. Y cada cual trató de persuadir a su juez para que decidiera a su favor. Hera le ofreció la realeza universal; Atenea, hacerle invencible en la guerra; mientras que Afrodita le prometía solamente la mano de Helena.

Ella fue la elegida. Se afirma también que se desvistió para revelar al joven la perfección de su cuerpo. Así pues, es Afrodita quien está en el origen de la guerra de Troya, y, durante todo el sitio de la ciudad, protegió a Paris, arrancándole del peligro en su duelo con Menelao. Igualmente, salvó a Eneas en el momento en que Diomedes iba a matarle. Tras la caída de la ciudad, aseguró la supervivencia de la raza troyana permitiendo a Eneas escaparse llevando sobre sus espaldas a Anquises. De ese episodio proviene la leyenda troyana de Roma.

Si la protección de Afrodita podía ser eficaz, sus cóleras y maldiciones son célebres. Ella inspiró a Eos (la aurora) un amor incontenible hacia Orión. Castigó a las mujeres de Lemnos, que no la adoraban, afligiéndolas con un olor insoportable (véase p. 211). Finalmente, ella obligó a las hijas del rey Ciniras, en Pafos, a prostituirse con los extranjeros.

Los filósofos razonaron mucho sobre la naturaleza de Afrodita y distinguieron, con Platón, dos diosas, una uraniana (celeste), diosa del amor puro, y la otra pandemiana (popular), que patrocinaba los amores vulgares.

Ares

Ares, dios de la guerra y amante de Afrodita, es hijo de Zeus y Hera. Aparece desde la epopeya homérica como *daimon* de la matanza. Ante Troya, ayuda a los troyanos, pero no niega su socorro a los aqueos, ya que su único cuidado era batirse. En el campo de batalla está acompañado por *daimones* secundarios, Deimos y Fobo (temor y terror), hijos suyos, y Enio, de rostro sangrante.

Se dice que Ares habitaba con predilección Tracia, país rico en caballos y recorrido por poblaciones guerreras. Sería el padre de las Amazonas, hijas de él y de Harmonía, al menos según ciertas tradiciones. También se encuentra su leyenda en Tebas. Poseía, según se dice, un manantial en la Cadmea, la ciudadela de la ciudad, y ese manantial estaba guardado por un dragón, de quien él era padre. Cuando se presentó Cadmo para fundar la ciudad, el dragón le prohibió el acceso a la fuente, pero Cadmo lo mató, y, para expiar ese crimen, hubo de servir a Ares durante ocho años como esclavo (véase p. 221). Pero, al expirar ese tiempo, los dioses casaron a Cadmo con Harmonía, hija de Ares y de Afrodita.

Las desgracias de Ares

Aunque fuera el dios de la guerra, Ares no era invencible en el campo de batalla. Ante Troya, y gracias a la ayuda de Atenea, Diomedes le inflige una herida, y Ares huye al Olimpo, donde Zeus le hace curar. Otra vez, cuando Heracles dio batalla a Cicno, uno de los hijos de Ares; éste, negándose aceptar el destino que quería que su hijo fuera muerto por el héroe, entabló la lucha, pero fue herido en el muslo por Heracles, y hubo de abandonar el campo de batalla. Fuerza brutal, Ares es a menudo víctima de su falta de reflexión. Cuando su hija la amazona Pentesilea fue muerta ante Troya por Aquiles, Ares se precipitó para vengarla, sin tener en cuenta la voluntad de los destinos, y Zeus le detuvo disparándole un rayo. En Atenas, la colina del Areópago debía su nombre a una desgracia del dios. Al pie de la colina, había una fuente. Allí, un día, Ares observó a Halirrotio, el hijo de Poseidón y de la ninfa Eurito, que intentaba violar a Alcipe, una hija que él había tenido con Aglauros. Ares se lanzó a proteger a su hija y mató a Halirrotio. Pero Poseidón le hizo comparecer ante un tribunal

compuesto por todos los Olímpicos, en la colina misma a cuyo pie había tenido lugar el crimen. Y los dioses absolvieron a Ares. En recuerdo de ese hecho se reunía en Atenas, en el Areópago, o «colina de Ares», un tribunal que juzgaba todos los crímenes y delitos de orden religioso.

Los amores de Ares son numerosos. Además de su célebre aventura con Afrodita, amó a muchas mortales, de las que tuvo hijos, casi siempre hombres violentos, que atacaban a los viajeros. Así, tuvo de Pirene tres hijos, Cicno, Diomedes de Tracia y Licaón. Los tres habían de ser muertos por Heracles. También es el padre de Enómao, rey de Pisa en Élida, cuya leyenda va unida a la fundación de los Juegos Olímpicos. Enómao tenía una hija, Hipodamia, cuya mano rechazaba sistemáticamente a los numerosos pretendientes que se presentaban. Quienquiera que solicitara casarse con Hipodamia debía luchar con él en una carrera de carros. Enómao era siempre vencedor, pues sus caballos, divinos, le habían sido dados por Ares. Entonces, mataba al desdichado competidor y clavaba su cabeza a la puerta del palacio. Un día se presentó Pélope, hijo de Tántalo. Hipodamia se enamoró de él y le ayudó a corromper a Mirtilo, el cochero de su padre. Mirtilo sustituyó con una clavija de cera la clavija de bronce que sujetaba la rueda en el eje. Enómao, durante la carrera, fue lanzado del carro y pereció arrastrado por sus caballos. Los animales consagrados a Ares son el perro y el buitre.

Poseidón

Hijo de Cronos y de Rea, Poseidón reina en el mar, que le ha otorgado el destino (véase p. 146). Se aseguraba que, en su infancia, había sido criado por los Telquinos, los *daimones* mágicos y metalúrgicos de Rodas, tan hábiles en esculpir imágenes de los dioses como en hacer caer a su voluntad la lluvia y la nieve. Al llegar a adolescente, Poseidón se casó con Halia, la hermana de los Telquinos, a quien dio seis hijos y una hija, llamada Rodos, epónima de la isla de Rodas.

Poseidón no solamente reina en el mismo mar, sino en las costas: deshace los acantilados y las islas y hace brotar las fuentes. Está armado de un tridente, el arma por excelencia de los pescadores de atún, y se hace llevar

en un carro que arrastran animales monstruosos, medio caballos, medio serpientes. En torno a él figura todo un cortejo de seres marinos, de delfines, y también de Nereidas y diversos *daimones* del mar, como Proteo, el pastor que guarda los rebaños de focas pertenecientes a Poseidón y que está dotado del poder de metamorfosearse, o Glauco, que había nacido mortal y se ganaba la vida como pescador en Antedon, pero que por azar probó una hierba milagrosa y se volvió dios marino, y otros muchos más.

Poseidón había participado en la conjura de Hera contra Zeus (véase p. 164). Había sido castigado por ello, debiendo ponerse al servicio del rey de Troya, Laomedonte, y había construido las murallas de la ciudad con Eaco. Pero, acabado el trabajo, Laomedonte se negó a pagarle el trabajo convenido. Poseidón se vengó enviando un monstruo que asoló el país y al que Heracles tuvo que dar muerte, después de que el rey se viera obligado a exponer a su propia hija, Hesione (véase p. 202). Pero el dios permaneció siempre hostil a los troyanos. Durante la guerra, combate al lado de los aqueos.

Ávido de los homenajes de los mortales, Poseidón quiso llegar a ser patrono de varias ciudades. En eso, entró en conflicto con otras varias divinidades, y generalmente no obtuvo satisfacción. Hemos contado su querella con Atenea en cuanto al Ática (véase p. 181). A Helios, le disputó Corinto; el gigante Briareo, elegido juez, atribuyó la ciudad a Helios. En Egina, fue suplantado por Zeus; en Naxos, por Dioniso; en Delfos, por Apolo; en Trezene, por Atenea. En Argos, Foroneo fue encargado de arbitrar el conflicto entre el dios y Hera, decidiendo a favor de ésta. Poseidón castigó a Argólida con sequía, extinguiendo todas las fuentes del país. En ese momento es cuando llegaron a Argólida Dánao y sus hijas. Poseidón se enamoró de una de las Danaidas, Amimone, y levantó su maldición. De los amores de Amimone y del dios nació el héroe Nauplio.

Los hijos de Poseidón

Las uniones de Poseidón fueron, en general, fecundas, pero los seres que engendró fueron, como los hijos de Ares, violentos y malvados. Así, con Thoosa, engendró a Polifemo, uno de los cíclopes de los que habla la *Odisea* (véase p. 235), y que son distintos de los cíclopes uranianos (véase p. 141). Con Medusa, al gigante Crisaor y al caballo Pegaso (véase p. 217). De Ifimedia tuvo a los Aloadas (véase p. 149). Cerción y el bandido Escirón, que

perecieron ambos a manos de Teseo (véase p. 207). Lamo, el rey de los Lestrigones, a quien la *Odisea* muestra como un caníbal, y el cazador maldito Orión (véase p. 176) eran hijos suyos.

Como Zeus, Poseidón es el antecesor mítico de un gran número de familias: unido a Libia, nieta de Ío, engendró a Agenor, rey de Sidón, y a Belo, el padre de Dánao y de Egipto. También es el abuelo del héroe Maratón, que es padre de Sición y de Corinto, epónimos de Sición y de Corinto. Figura entre los antepasados del rey de Pilos, Néstor, y de Pelias, así como de los grandes héroes tebanos Anfión y Zeto.

Poseidón tiene una esposa legítima, Anfitrite, una nereida, pero ésta no le dio hijos. (En cuanto a su matrimonio con Halia, véase p. 182.)

Hades y Perséfone

Los infiernos

El reino de Hades es descrito a menudo por los poetas, pero la idea que se ha tenido de él ha variado según las épocas. Lo más frecuente era imaginarlo como un territorio rodeado por un cauce de agua, una vasta marisma que atravesaba ríos de siniestros nombres: el Aqueronte (cuyo nombre estaba en relación con la palabra que significaba «dolor»), el Cocito (o «río de los gemidos»), el Estigio, el Flegetón (o «río del fuego») y el Leteo (o «agua de olvido»). Aqueronte y Cocito son, en realidad, dos ríos del Epiro, que atravesaban paisajes desolados en que se abrían «bocas de infierno». Los otros tres son puramente míticos.

Se contaba que Aqueronte, hijo de Gea, había sido condenado a quedarse bajo la tierra durante una parte de su curso por una antigua culpa. Durante la gigantomaquia, había accedido a dar de beber a los gigantes.

El Estigio

El Estigio es hijo de la Noche; había tomado en seguida el partido de los Olímpicos y, por esta razón, Zeus le había dado el privilegio de ser el garante de los juramentos que pronunciaban los dioses. Cuando un dios quería vincularse con un juramento, Iris iba a sacar un recipiente de agua del Estigio y la llevaba al Olimpo como testigo del juramento. Si el dios perju-

raba, quedaba privado de aliento durante un año y luego vivía nueve años apartado de las reuniones divinas. El nombre de Estigio lo llevaba también una fuente de Arcadia, cuyas aguas, según se decía, estaban dotadas de propiedades perniciosas: era un veneno violento y rompía los metales que se sumergían en ella. Esta fuente pasaba por ser un brote del río infernal.

Caronte

Los muertos, al llegar a los infiernos, empezaban por encontrar la marisma del Aqueronte, que habían de pasar en una barca llevada por un barquero llamado Caronte, viejo siniestro, al que debían pagar un óbolo como precio de la travesía. Se explicaba así la costumbre de poner en la boca de los muertos una moneda. Si resultaban incapaces de pagar el precio de su travesía, eran condenados a errar por las orillas del Aqueronte, no pudiendo hallar reposo. Eso les pasaba a los muertos privados de sepultura.

Juicio de las almas

Una vez llegados al reino de Hades, los muertos eran juzgados por un tribunal compuesto —tal era la creencia en la época clásica— por tres jueces: Minos, Eaco y Radamanto, a quienes su reputación de piedad les había valido ese cargo tras su muerte. Radamanto, especialmente, hermano de Minos y de Sarpedón, hijo de Zeus y de Europa, pasaba por haber redactado, durante su vida, el código de las leyes cretenses que había servido de modelo a muchas ciudades griegas. Los culpables eran castigados en el Tártaro, y las almas elegidas eran enviadas a los Campos Elíseos, morada maravillosa, en los que continuaban una vida más lenta, pero toda ella de placeres, en una pradera florecida de asfódelos. Al menos, ésa es la creencia que acabó por imponerse. Pero, en fecha antigua, la noción de un juicio moral era casi desconocida.

Los condenados eran aquellos que habían incurrido en la cólera de los dioses, que les aplicaban una venganza eterna.

Los condenados

La leyenda retiene, entre los condenados, a Sísifo, a Tántalo, a Ixión y a las Danaidas. Sísifo, fundador de Corinto, pertenecía a la raza de Deucalión. Testigo de la crianza por Zeus de la joven Egina, hija del Asopos (véase

p. 160), Sísifo le había revelado a éste el nombre del violador. Zeus, entonces, le había mandado al genio de la muerte, Tánato, para apoderarse de él. Pero Sísifo se apoderó de Tánato y le encadenó, de tal modo que durante algún tiempo no murió nadie. Finalmente, Sísifo consintió en liberarle. Pero cuando Tánato quiso llevárselo, mandó a su mujer que no le diera sepultura. En los infiernos, pidió permiso para volver a subir a castigar a esa esposa impía. Hades le dejó ir y Sísifo, por supuesto, no volvió. Cuando murió por fin, muy viejo, los dioses se apresuraron a darle una tarea capaz de retenerle. Debía subir rodando una enorme roca por una cuesta y en el momento de llegar a la cima, la roca volvía a caerse. Y el trabajo tenía que empezar otra vez.

Tántalo es un hijo de Zeus y reinaba en Lidia. Tuvo como hijos a Pélope, antecesor de los Atridas, y a Níobe (véase p. 177). Se cuenta que había perjurado por no devolver a Hermes el perro de éste, que le había sido confiado. La culpa parece leve para el castigo que acarreó. En los infiernos, Tántalo estaba sumergido en un lago: devorado de sed, trataba de mojar en él sus labios, pero el agua se desvanecía cada vez. Hambriento, trataba de aferrar una rama cargada de fruta que colgaba sobre su cabeza, pero la rama volvía a elevarse más allá de su alcance.

Ixión, culpable de haber querido violar a Hera, estaba sujeto a una rueda incendiada que giraba en el aire.

En cuanto a las Danaidas, las cincuenta hijas de Dánao, que huyó de su hermano Egipto y de sus cincuenta hijos (véase p. 161) y había hallado refugio en Argólida, eran culpables de un crimen que les había impuesto su padre. Los cincuenta hijos de Egipto, al hallar las huellas de Dánao, exigieron casarse con sus primas. Dánao consintió, pero, la noche de bodas, dio espadas a sus hijas y les ordenó que mataran a sus maridos. Sólo Hipermnestra tuvo el valor de desobedecer. Sus hermanas, después de haber llevado una vida sin gloria, fueron castigadas en los infiernos. Se les impuso que llenaran un tonel sin fondo, del que el agua se escapaba a medida que la echaban.

Cerbero

La entrada de los infiernos estaba guardada por el can Cerbero, que poseía tres cabezas, tres colas de serpiente, y cuyo cuerpo estaba erizado de víboras. Era hijo de Equidna y de Tifón. Encadenado, ladraba a las almas, per-

mitiéndoles entrar, pero prohibiéndoles salir. Sin embargo, fue domado por Heracles, que le volvió a subir a la tierra, pero, no sabiendo qué hacer con él, lo volvió a mandar junto a Hades. Más tarde, fue hechizado por el canto de Orfeo y se durmió, permitiendo así al héroe penetrar en el palacio de Plutón en busca de Eurídice.

Dioniso

Dioniso es el último en surgir de los Olímpicos. Es hijo de Zeus y de Semele, hija de Cadmo y de Harmonía. Semele había sido amada por Zeus, y Hera, pérfidamente, le había sugerido que pidiera a su amante que se le mostrase a ella en todo su esplendor. Zeus consintió de mala gana, y Semele quedó fulminada. Pero él arrancó del seno de la madre al niño aún vivo y, cuando llegó el momento, surgió el hijo, perfectamente formado. El joven Dioniso, «dos veces nacido», fue confiado entonces a unas nodrizas. Ante todo, Ino, la segunda mujer del rey de Orcomenes, Atama, que le recogió. Zeus, para desviar los celos de Hera, mandó vestir al niño con ropas femeninas, pero Hera no se dejó engañar e hirió de locura a Atama y a Ino. Atama mató a su hijo segundo, Learco, tirándole a un caldero de agua hirviendo, e Ino se suicidó con el hijo mayor, Melicerto. Se echó al mar con él, pero fue transformada en una divinidad marina, Leucotea (la Diosa Blanca), y el niño llegó a ser el pequeño dios Palemón. Tras esta tragedia, Zeus confió a Dioniso a las ninfas del país de Nisa (comarca que a menudo se localizó en la alta Armenia), y, para disimularle, le metamorfoseó en cabritillo, lo que explica el epíteto de «cabrito» que lleva el dios en el ritual. Al hacerse adulto, Dioniso descubrió, en el país de Nisa, la viña y su uso. Pero Hera le hirió de locura y se puso a recorrer todo Oriente. En Frigia fue purificado por la diosa Cibeles (la gran diosa del país, que a menudo fue asimilada por los griegos a Rea y llamada la Madre de los Dioses; se le daba un culto orgiástico, de formas violentas y extáticas, que no carecía de parentesco con el culto de Dioniso). Liberado de su locura, llegó a Tracia, pero el rey Licurgo, que reinaba sobre el país, le acogió muy mal. El rey quiso hacerle prisionero, pero Dioniso se escapó junto a la nereida Tetis. No obstante, las Bacantes que seguían al dios —mujeres que cele-

braban los ritos de su religión— fueron capturadas. Licurgo, entonces, se vio atacado de alucinación: creyendo arrancar una cepa, se cortó la pierna a hachazos.

Además, su reino sufrió una esterilidad total. El oráculo, interrogado, reveló que el rey debía ser inmolado; sus súbditos le descuartizaron.

El triunfo de Dioniso

Desde Tracia, Dioniso llegó a la India, que conquistó con las armas de las tropas que reunía de camino y también por sus encantamientos. Volvió a Grecia acompañado de un cortejo triunfal, en un carro tirado por panteras y adornado de pámpanos, escoltado por silenos, bacantes, sátiros y otros *daimones* de la fecundidad, como el dios Príapo.

En Grecia, Dioniso llegó a Beocia, país de su madre. Quiso introducir las Bacanales en Tebas, donde reinaba el rey Penteo. En el curso de esas fiestas, el pueblo, pero sobre todo las mujeres, era invadido por un delirio místico y corría por la montaña lanzando gritos y olvidando toda decencia. Penteo prohibió esos ritos, pero fue castigado, pues su misma madre, Agave, le destrozó con sus propias manos, en un delirio sagrado, tomándole por un cervato.

En Argos, Dioniso manifestó su poder de modo análogo, infundiendo locura a las dos hijas del rey Preto, que se pusieron a errar por el campo creyéndose convertidas en terneras. Fueron curadas por el adivino Melampo, que obtuvo, para sí y para su hermano Bías, los dos tercios del reino de Argos (véase p. 241). Verdad es que otra tradición atribuía el delirio de las Proétidas a la cólera de Hera.

Después, Dioniso quiso pasar a Naxos, y contrató los servicios de unos piratas, que intentaron venderlo como esclavo. Pero Dioniso les transformó los remos en serpientes, les llenó el navío de hiedra, y los piratas, espantados, se echaron a las olas, donde se transformaron en delfines.

En el último episodio de sus viajes, Dioniso descendió a los infiernos para buscar a su madre Semele. Hades consintió en devolvérsela, y Semele fue acogida en el cielo, donde lleva el nombre de Tione. Antes de volver a subir al cielo, el dios se llevó a la joven Ariadna, abandonada por Teseo en la isla de Naxos (véase p. 208), haciéndola su compañera.

Los compañeros de Dioniso

En el cortejo habitual de Dioniso figuran los sátiros, *daimones* del campo, que se representan de maneras diferentes según las regiones. Unas veces tenían la parte alta del cuerpo como de ser humano, y la parte baja, de caballo, y otras veces, de un busto humano salían las patas velludas y cuartos traseros de un macho cabrío.

Se les imaginaba persiguiendo a las ninfas, comiendo bien, durmiendo al sol o en la frescura de las grutas. Su miembro viril, siempre erecto, mostraba suficientemente su lubricidad.

Existía un género literario, el drama satírico, que les ponía en escena como compañeros de Dioniso, patrono de la poesía dramática. Marsias, el flautista maldito, que osó desafiar a Apolo y fue desollado como castigo, es de la raza de los sátiros, pero resulta raro que la leyenda cite nominalmente a alguno de esos seres, a medio camino entre lo divino y lo animal.

Sileno

Junto a Dioniso, un viejo sátiro, Sileno, gozaba de autoridad particular. Se decía que había sido criado por el dios. Él mismo era hijo de Pan, o incluso de Hermes, o bien había salido de la sangre de Urano mutilado por Cronos. Sileno era un espíritu juicioso y profundo, disimulado bajo una apariencia grotesca, pero no consentía en revelar sus oráculos sino a la fuerza.

Un día, Sileno fue llevado en cadenas por unos campesinos al rey de Frigia, Midas. Éste le reconoció, le soltó y le trató muy cortésmente. En recompensa, Sileno concedió al rey, a petición suya, el poder de transformar en oro todo lo que tocase. Pero este poder resultó tan desastroso que el rey se apresuró a rogar a Dioniso que le quitara un don que era en realidad una maldición.

Los centauros

Se puede también unir al cortejo dionisíaco a los centauros, seres monstruosos, mitad caballos, mitad hombres. Se creía que su raza había surgido de los amores de Ixión con una nube, a la que Zeus le había dado el aspecto de Hera para engañar un deseo criminal de ese rey tesalio (más tarde en los infiernos: véase p. 190). Los centauros viven en las montañas y los bosques y se alimentan de carne cruda. Son de costumbres muy brutales y

gustan de raptar a las muchachas. Así fue como tuvieron un célebre combate contra Teseo y su amigo el príncipe lapita Piritoo, que había invitado a su boda a los centauros (los cuales resultaban ser un poco parientes suyos, por ser él hijo de Ixión). Los centauros pronto se emborracharon y uno de ellos intentó violar a Hipodamia, novia de Piritoo. Hubo una gran confusión, y por fin Teseo y el príncipe obligaron a los centauros a abandonar Tesalia.

Sin embargo, existían dos centauros que tenían una genealogía diferente y costumbres más suaves: Quirón, nacido de los amores de Cronos con Filira, y Folo, hijo de Sileno y de una ninfa de los fresnos, una melíada. Quirón era amigo de los hombres y benévolo; en particular, se hizo protector de Peleo, el padre de Aquiles, cuando Peleo, calumniado ante el rey Acasto, fue abandonado por éste, sin armas, en la montaña y entregado a la maldad de los centauros, que le habrían matado si Quirón no le hubiera despertado a tiempo dándole su espada. Quirón crió a Aquiles, a Jasón y a Asclepio, y les enseñó la moral, la música y la medicina. Quirón era inmortal, pero, herido accidentalmente por una flecha de Heracles, sufrió de tal modo que cambió su inmortalidad por la mortalidad de Prometeo y pudo así hallar el reposo.

Folo, por su parte, está unido a la leyenda de Heracles (véase p. 203).

LOS CICLOS DE LOS HÉROES

Heracles

El arquetipo de los héroes es Heracles —ya su nombre es por sí solo significativo, puesto que quiere decir «la Gloria de Hera»—. No es el nombre de un dios, sino quizá un nombre ritual, tomado voluntariamente a la diosa por un devoto, o asignado por la tradición sacerdotal a un paredro de la gran diosa de Argos. Los sabios modernos no saben explicar con certidumbre ni el origen ni el carácter auténtico de Heracles. Es probable que no sea, esencialmente, un «dios venido a menos», ni tampoco una figura histórica engrandecida hasta proporciones épicas. Más bien parece el re-

sultado de una vasta síntesis mítica en que se han unido leyendas locales, tradiciones sacerdotales del santuario de la Hera argiva y elementos prehelénicos de toda índole, algunos, quizá, venidos de Siria, si es cierto que Heracles presenta analogías con Melkart (menores, sin embargo, de lo que se ha pretendido [véase p. 129]).

Las leyendas relativas a Heracles son extremadamente complejas. Los mitógrafos antiguos ya habían observado que era muy difícil establecer una biografía coherente del héroe. Siguiéndoles, distinguiremos el ciclo canónico de los doce trabajos, las hazañas independientes de ese ciclo y, finalmente, las aventuras secundarias más o menos hábilmente ligadas a los doce trabajos.

Orígenes de Heracles

Los mitógrafos antiguos nos advierten que el nombre verdadero del héroe no es Heracles, sino Alcides. El nombre de Heracles se lo habría impuesto Apolo en el momento en que se hizo servidor de Hera. Por su madre y por su padre humano, Anfitrión, Heracles pertenece a la raza de Perseo, ya que sus dos abuelos, Alceo y Electrión, eran hijos de Perseo y Andrómeda. Es, pues, de pura raza argiva y nació en Tebas por casualidad. En el Peloponeso fue donde se desarrollaron la mayor parte de sus aventuras, y allí fue también donde, más tarde, regresarán a establecerse sus descendientes. Anfitrión había tenido que abandonar la Argólida y establecerse en Tebas a consecuencia de un homicidio accidental. Zeus, aprovechando su ausencia (había marchado en expedición contra los teleboenos), sedujo a Alcmena, pero sólo pudo hacerlo tomando la forma de Anfitrión y sustituyéndolo, en el transcurso de una noche que duró veinticuatro horas. Por la mañana, Anfitrión volvió y dio a Alcmena otro hijo, Ificles.

Ya antes del nacimiento de Heracles, Hera halló medio de manifestar sus celos. Zeus había afirmado imprudentemente que «el niño que iba a nacer, de la raza de los Perseidas, reinaría sobre Argos». Hera en seguida procuró retrasar el nacimiento de Heracles, haciendo venir al mundo, antes de éste, otro descendiente de Perseo, Euristeo, que nació a los siete meses y fue así, en virtud de la palabra sagrada de Zeus, el rey de Argos y el señor de Heracles.

La infancia de Heracles

Cuando éste tenía ocho meses, Hera envió dos serpientes a su cuarto para ahogarle en su cuna, así como a Ificles. Pero Heracles agarró a los animales por la garganta y los ahogó.

Heracles fue educado como todos los niños griegos. El músico Linos le enseñó los rudimentos de las letras y de la música, pero el alumno era indisciplinado y, un día que su maestro trató de corregirle, Heracles lo mató de un golpe de taburete. El niño fue enviado al campo, donde se hizo pastor. Allí aprendió el arte del arquero con un escita llamado Teutatos. Terminado su crecimiento, Heracles medía cuatro codos y un pie, y, a los dieciocho años, realizó su primera hazaña matando un león que asolaba la región del Citerón. El rey del país, Tespio, para recompensarle su hazaña, le entregó sus cincuenta hijas, pues deseaba tener nietos del héroe. Heracles tuvo de ellas cincuenta hijos, los Thespiadas, que más tarde colonizaron Cerdeña.

Volviendo de la caza al león, Heracles encontró a los enviados del rey de Orcomenes, Ergino, que venían a reclamar el tributo que los tebanos pagaban entonces a su señor. Les cortó la nariz y las orejas, y los volvió a mandar a su patria; luego, como Ergino marchaba contra Tebas con un ejército, le desafió y le impuso un tributo doble del que recibía hasta entonces de Tebas.

La locura de Heracles

Creón, el rey de Tebas, dio entonces en matrimonio al héroe a su hija Megara, que tuvo de él cinco hijos, pero Heracles, herido de locura por Hera, los mató a todos. Hera quería recordar así a Heracles que debía ir a ponerse al servicio de Euristeo. Heracles obedeció, y en ese momento es cuando empiezan los doce trabajos, doce hazañas realizadas por orden de Euristeo, y que a veces se consideran como una expiación por el asesinato de los hijos de Megara. Entonces es cuando Heracles toma o recibe sus armas: corta la clava en Nemea, en el tronco de un olivo salvaje; Hermes le da una espada, y Apolo, un arco y flechas. Según otras tradiciones, lo había recibido todo de su protectora Atenea.

El León de Nemea

El primer trabajo fue la caza del León de Nemea, un animal prodigioso, hijo de Ortros y hermano de la Esfinge de Tebas. Este león habitaba en una caverna de dos salidas: Heracles tapó una y, sujetando al monstruo, lo ahogó entre los brazos. Muerto el león, Heracles lo desolló, utilizando para ello las mismas garras de la bestia, y se sirvió de su piel como de una coraza, y de su cabeza como de un casco. En el curso de esta caza, fundó los Juegos Nemeos.

La Hidra de Lerna

Tras el León de Nemea, viene la Hidra de Lerna, hija de Equidna y de Tifón, y criada por la misma Hera. Era una serpiente de cien cabezas: su aliento era pestífero y mortal. Heracles le cortó esas horribles cabezas, pero, como le volvían a salir al mismo tiempo, encargó a su sobrino Ioalos, que le acompañaba, que quemara la herida, cada vez, con un tizón ardiente. Luego mojó sus flechas en la sangre de la hidra para envenenarlas.

El jabalí de Erimanto

En el monte Erimanto vivía un jabalí monstruoso. Heracles obligó al animal a salir de su pocilga y lo empujó a través de una nieve espesa que cubría el país. Luego, cansado el animal, se lo cargó a la espalda y lo llevó vivo a Euristeo, que tuvo tanto miedo que se escondió en una tinaja enterrada.

La cierva de Cerinio

En Enoe, cerca del monte Cerinio, una cierva de gigantesca talla asolaba las cosechas: estaba consagrada a Artemisa y era impiedad tocarla. Heracles la persiguió durante todo un año. Cuando estuvo exhausta, la hirió ligeramente con una flecha y pudo llevársela a hombros. Al atravesar Arcadia, encontró a Artemisa y a Apolo que quisieron recobrar la cierva, y le acusaron de haber querido matar el animal sagrado. Pero él eludió la cuestión echándole la culpa a Euristeo, cuyas órdenes ejecutaba.

Los pájaros del lago Estínfalo

En la región del lago Estínfalo, en Arcadia, un espeso bosque abrigaba nubes de pájaros, que en otro tiempo habían huido de una invasión de lobos.

Devoraban todos los frutos e incluso atacaban a los caminantes. Euristeo ordenó a Heracles que los destruyera. Para obligarles a abandonar su bosque, éste recurrió a castañuelas de bronce que le dio Atenea y que eran obra de Hefesto. Al ruido, los pájaros se fueron volando y Heracles los mató a flechazos.

Según otra versión, esos pájaros eran buitres que devoraban incluso a los hombres y sus plumas eran de acero: las lanzaban sobre sus víctimas, traspasándolas así.

Los establos de Augías

Había en Elis, en el Peloponeso, un rey llamado Augías, que era hijo del Sol. Había heredado de su padre numerosos rebaños, pero descuidaba hacer sacar el estiércol de sus establos, condenando así al país a la esterilidad. Heracles fue encargado de limpiar esos establos: antes, hizo que el rey prometiera darle un salario si lograba la operación en un tiempo dado, es decir, en un solo día. Heracles lo logró desviando hasta el palacio las aguas de dos ríos, el Alfeo y el Peneo. Pero Augías se negó a pagarle y desterró a Heracles.

El toro de Creta

El séptimo trabajo tuvo lugar en Creta. Allí, un toro monstruoso se había vuelto furioso. ¿Qué toro era ése? Quizá aquél cuya forma había tomado en préstamo Zeus para raptar a Europa (véase p. 161), quizá aquél del que se había enamorado Pasífae (véase p. 245), o quizá un regalo de Poseidón, que Minos había conservado en sus rebaños en vez de sacrificarlo al dios, como se había convenido. Fuera lo que fuera, ese toro debía ser llevado vivo a Euristeo. Heracles fue a Creta, obtuvo el permiso de Minos y atrapó el toro a la carrera. Luego se lo llevó a Grecia (algunos dicen que a nado) y se lo dio a su señor, quien se lo ofreció a Hera, pero la diosa no aceptó el obsequio y lo soltó por los campos. Es el que, más tarde, debió abatir Teseo en la llanura de Maratón (véase p. 207).

Las yeguas de Diomedes

Diomedes, rey de Tracia e hijo de Ares, poseía cuatro yeguas que se alimentaban de carne humana. Heracles fue a Tracia y entregó a Diomedes a que se lo comieran sus propias yeguas.

El cinturón de Hipólita

Euristeo tenía una hija, Admete, que deseó poseer el cinturón de Hipólita, la reina de las Amazonas (véase p. 177). Ese cinturón se lo había dado el propio Ares a la reina. Heracles se puso en camino con algunos compañeros y llegó hasta las Amazonas. Hipólita accedió voluntariamente a darle su cinturón, pero Hera provocó una querella entre las Amazonas y el séquito de Heracles. Se produjo una batalla: Heracles, al creerse traicionado, mató a Hipólita.

Los bueyes de Gerión

Los tres últimos trabajos arrastraron a Heracles muy lejos del mundo conocido. El héroe se evade del marco geográfico puramente griego y franquea los límites del universo humano. Euristeo le envió ante todo a buscar los bueyes de Gerión, el hijo de Crisaor (véase p. 188), que guardaba el boyero Euritión, ayudado por el perro Ortros, en la isla de Eritia.

Esta isla estaba situada en el Extremo Occidente, más allá del océano. Para atravesar éste, Heracles tomó prestada la «copa del Sol», la embarcación de que se servía el astro todas las tardes para regresar a su palacio, en el otro extremo del mundo. Para obtener ese préstamo, Heracles tuvo que amenazar al Sol con sus flechas. Asimismo, hubo de intimidar al océano para evitar ser sacudido demasiado duramente por sus olas durante la travesía. Al fin llegó a la isla sagrada, mató de un golpe de maza al perro Ortros, el pastor, y finalmente al propietario de los bueyes, el gigante Gerión, que acudió en socorro de su gente. Luego reemprendió el mismo camino y desembarcó en Tartesos. Allí elevó dos columnas que marcan la entrada del océano (las «Columnas de Hércules», como llamamos hoy día a la roca de Gibraltar y la de Ceuta), y comenzó un largo viaje a través de España y Galia para volver a Grecia. De camino, fue atacado por un gran número de bandidos, sobre todo en Liguria, en la llanura de la Crau, donde lapidó a sus enemigos con rocas que le dio Zeus, y que, aún hoy, se diseminan por la comarca. En Roma, tuvo que combatir contra Caco, el bandido del Aventino. Llegado al fin a Argos, sacrificó el resto del rebaño a Hera.

El can Cerbero

El undécimo trabajo llevó a Heracles a los infiernos para buscar al can Cerbero. Antes de partir se hizo iniciar en los misterios de Eleusis, que en-

señaban a los fieles los medios de llegar al reino de Hades y, sobre todo, de volver.

Heracles pasó por la «boca del infierno», situada en el cabo Tenaro. Algunas sombras intentaron cerrarle el camino, sobre todo la de la gorgona Medusa, pero el héroe superó esos obstáculos y se presentó ante Hades. Éste consintió en darle el Cerbero si podía dominarlo con sus manos. Es lo que hizo Heracles. Tras de lo cual volvió, con su prisionero, a encontrar a Euristeo, quien, de miedo, se encerró en su tinaja subterránea. No sabiendo qué hacer con el perro, Heracles se lo volvió a llevar a Hades.

Las manzanas de las Hespérides

Finalmente Euristeo pidió las manzanas de oro del jardín de las Hespérides (véase p. 166). Éstas, las «Ninfas del Ocaso», habían confiado su jardín a la custodia de un dragón de cien cabezas, nacido de Equidna y de Tifón. Heracles partió hacia su país. Empezó por averiguar el camino. Pasando por Macedonia, encontró a Cicno, hijo de Ares, y le mató (véase p. 186); luego atravesó Iliria y llegó a las bocas del Eridano (el Po), donde unas ninfas le dijeron que el único ser que sabía el camino que deseaba conocer era Nereo, el dios marino. Llegado a presencia de Nereo, Heracles le encadenó y le obligó a hablar. A partir de ese momento, el itinerario de Heracles se hace poco inteligible. Va a Libia, donde ha de luchar contra el gigante Anteo, hijo de la Tierra, que recobraba sus fuerzas cada vez que tocaba a su madre. Heracles tuvo que ahogarle elevándole en sus brazos. Luego atravesó Egipto, donde mató al rey Busiris, que sacrificaba a los extranjeros; se le encuentra en Arabia, donde mata a Emation, hijo de Titono. Llegado a orillas del mar Rojo, se embarca de nuevo en la «copa del Sol» y llega a la región del Cáucaso, donde libera a Prometeo, matando al águila que devoraba el hígado del desgraciado. Para agradecérselo, Prometeo le enseñó que no podría coger él mismo las manzanas maravillosas, sino que las debía coger Atlas. Entonces fue a buscar a Atlas, condenado a llevar el cielo sobre sus hombros, y le ofreció reemplazarle mientras el otro fuera a coger las manzanas deseadas. Atlas asintió, trajo las manzanas y declaró entonces que iría a llevárselas él mismo a Euristeo. Heracles fingió consentir, pidiendo solamente que Atlas le deslizara un cojín en el hombro. El otro, sin desconfianza, aceptó, pero

mientras sostenía el cielo, Heracles se escapó, se llevó las manzanas y dejó a Atlas con su carga.

Euristeo, cuando tuvo los frutos maravillosos, los consagró a Atenea, que se apresuró a hacer que Heracles volviera a llevarlos a donde los había tomado, ya que el destino prohibía que estuvieran en otro lugar.

Las expediciones militares

Son múltiples las expediciones militares realizadas con ayuda de numerosos compañeros. Una de ellas la hizo contra Troya. Heracles había sido engañado por el rey Laomedonte, que reinaba sobre la ciudad. En efecto, había salvado a Hesione, la hija de éste, que debía ser devorada por un monstruo (véase p. 188), y Laomedonte había prometido darle unas yeguas divinas, pero cuando Hesione estuvo sana y salva, le negó el premio convenido. Eso pasaba en el camino de regreso, tras la guerra contra las Amazonas. Más tarde, Heracles volvió, con una flota de dieciocho navíos, y atacó a la ciudad. Telamón, uno de los más fieles compañeros del héroe, franqueó el muro y entró el primero en la ciudad. Laomedonte y sus hijos fueron muertos, salvo el más joven, Podarces (que más tarde llegó a ser el rey Príamo), y Hesione. La joven se casó con Telamón.

Al volver de Troya, Heracles y sus compañeros tomaron al asalto la isla de Cos, adonde les había arrojado una tempestad. El héroe se unió con Calcíope, la hija del rey, y le dio un hijo llamado Tesalo, antecesor de los tesalios.

Luego se presentó ante Elis para reclamar el salario que le había negado el rey Augías (véase p. 199). Augías le envió un ejército mandado por sus sobrinos, los Moliónidas, gigantes de fuerza sobrehumana. Éstos, aprovechando una ausencia de Heracles, deshicieron sus tropas e hirieron de muerte a Ificles. Pero el héroe obtuvo su desquite: mató a los dos gigantes en una emboscada e instaló como rey en su lugar al hijo de Augías, Fileo, que, en otro tiempo, había defendido su causa ante su padre. En ese momento es cuando se suele situar la fundación de los Juegos Olímpicos, con la consagración del recinto sacro (el Altis) y la dedicación de un santuario a Pélope.

En Pilos, en Mesenia, reinaba el rey Neleo, que tenía once hijos, el mayor de los cuales era Periclímeno (en realidad, hijo de Poseidón), y el más jo-

ven, Néstor. Heracles tenía viejos agravios, bastante oscuros, contra Neleo. Tras la derrota de Augías, se volvió contra él. Hubo un singular combate entre Heracles y Periclímeno, que tenía el don de la metamorfosis. Tomó la forma de una abeja, pero Atenea vigilaba y reveló la astucia a Heracles, que aplastó al insecto entre los dedos. Pilos fue pronto tomada. Heracles mató a Neleo. Puso en su lugar al joven Néstor (que había de participar, muy viejo, en la guerra de Troya), pidiéndole que conservara el reino hasta que volvieran al Peloponeso sus descendientes, los Heráclidas.

En el Peloponeso, finalmente, atacó a los Hipocoóntidas, que reinaban en Esparta, después de haber expulsado a sus dueños legítimos, Icario y Tíndaro, respectivamente padres de Penélope y de Helena. Heracles les venció y devolvió el reino a Tíndaro.

Otra expedición, en fin, nos traslada a Tesalia, donde Heracles se había aliado con Egimio, hijo de Doro, y rey del pueblo de los dorios. Ante todo liberó a Egimio de la amenaza que hacían pesar sobre él los lapitas. Luego arregló una vieja querella que le enfrentaba con los dríopes, un pueblo que vivía en el macizo del Parnaso. Antaño, cuando Heracles atravesaba su país con Deyanira y su hijo Hilo, pidieron de comer al rey de los dríopes, Tiodamante, que estaba trabajando el campo. El rey se negó a darles nada. Entonces Heracles desató un buey del arado, lo mató, lo despedazó y se lo comió. Tiodamante escapó, pero volvió con una tropa, que puso a Heracles en difícil situación. Deyanira fue herida. Finalmente, Heracles pudo retirarse, no sin haber matado a Tiodamante. Cuando volvió con un ejército no le costó mucho apoderarse del reino, y los dríopes se dispersaron, yendo unos a Eubea, otros a Chipre y otros, en fin, a Argólida.

Aventuras diversas

El ciclo de Heracles incluía además gran número de aventuras diversas, de las que recordaremos las principales. Así, durante la caza del jabalí del Erimanto, Heracles se encontró un día hospedado por el centauro Folo (véase p. 195), a quien Dioniso había dado de regalo una ánfora sellada, recomendándole que sólo la abriera en presencia de Heracles. Después de comer, Heracles y Folo abrieron el ánfora y se pusieron a beber. El olor de vino atrajo en seguida a una nube de centauros, armados de antorchas y de árboles enteros. Se entabló una lucha terrible. Diez centauros fueron

muertos y Folo se hirió accidentalmente con una flecha de Heracles, que le causó la muerte.

Otra vez, Heracles, de paso en casa del rey Admeto, en Tesalia, halló el palacio en duelo. Alcestes, la mujer del rey, había aceptado morir en lugar de su marido, y se celebraban sus funerales. Heracles se precipitó en persecución de Tánato, el genio de la muerte, le arrancó a Alcestes y se la devolvió a su marido.

Se atribuían a Heracles la muerte o la captura de gran número de bandidos, por ejemplo, el gigante Alcioneo, que en el istmo de Corinto atacaba a los caminantes a pedradas, o también los Cércopes, dos ladrones de gran habilidad. Su madre, la oceánida Tía, les había puesto en guardia contra cierto héroe llamado Melámpigo («Nalga-Negra»). Éstos atacaron a Heracles dormido, pero él los dominó y se los cargó a hombros, atados a los extremos de un palo, como dos cabritos. En esa posición, uno de ellos vio que Heracles tenía el trasero negro. Sus bromas sobre ese tema divirtieron tanto a Heracles que consintió en soltarlos. Pero más tarde Zeus los transformó en monos y se los llevó a las islas de Ischia y de Prócida. Heracles mató además a Sileo y Litierses, el viñador y el segador malditos, que obligaban a los caminantes a trabajar en su campo, y luego les asesinaban.

Deyanira

Las aventuras del héroe sólo recobran alguna coherencia con el relato de los últimos tiempos de su vida. Cuando Heracles había descendido a los infiernos, encontró a su amigo Meleagro, que le había pedido que se casara con su hermana, Deyanira, que seguía viva. Heracles obedeció, conquistó a la joven luchando contra el dios-río Aqueloo, que quería casarse con ella, y se quedó algún tiempo en Calidón, junto a su suegro, el rey Eneo. Pero mató accidentalmente a un joven pariente del rey y quiso exiliarse. Partió, pues, con Deyanira y el hijo de ambos, Hilo. A orillas del río Evenos, un centauro, Neso, pasaba a los viajeros. Heracles fue el primero en cruzar el río. Cuando Neso tuvo en su barca a Deyanira, quiso violarla. Ella pidió socorro y Heracles mató al centauro con una flecha. Éste, en sus últimos instantes, recomendó a Deyanira que mojara en su sangre una tela y que hiciera con ella una túnica con que revestir a su marido si alguna vez dejaba de amarla.

Onfalia

Los autores han gustado de representar a Heracles sirviendo a Onfalia y, sobre todo, intercambiando sus ropas con las de ella, e hilando a sus pies: ecos, quizá, de algún mito lidio en que se veía a una diosa servida por un paredro afeminado. La servidumbre duró tres años. A su regreso, Heracles, que había pedido la mano de Iole, la hija más joven de Eurito, hizo de ella su concubina. Entonces Deyanira se acordó del filtro de amor que le había dado Neso y decidió usarlo.

Muerte de Heracles

Heracles, vencedor de Eurito, quiso consagrar un altar a Zeus, y para ello mandó a pedir a Deyanira un traje nuevo. Ella le envió la túnica impregnada de la sangre de Neso. Heracles se la puso, y el veneno, al contacto con el cuerpo, empezó a quemarle de modo intolerable. Quiso arrancarse la tela, pero no pudo sino herirse, de tanto como se le había pegado a la piel. Entonces, se hizo llevar a Traquis, donde estaba Deyanira. Ésta, al ver lo que había hecho, se suicidó. Heracles tomó sus últimas disposiciones: confió a Iole a su hijo Hilo, pidiéndole que más adelante se casara con ella. Luego se dirigió al monte Eta, hizo una gran pira y subió a ella. Ordenó a sus servidores que le pegaran fuego, pero todos se negaron, salvo Filoctetes, que se resignó y, en recompensa, recibió el arco y las flechas de Heracles. La pira ardía todavía cuando resonó un trueno, y el héroe, liberado de los elementos mortales de su cuerpo, fue arrebatado al cielo. En el Olimpo, se reconcilió con Hera. Se celebró una ceremonia en la que se simuló su nacimiento, como si saliera del vientre de la diosa, y se casó con Hebe, personificación de la juventud.

Las consecuencias, históricas y legendarias, de la vida de Heracles no cesan con su muerte. Inmediatamente después de ésta, todos los hijos que había tenido fueron perseguidos por Euristeo. Se refugiaron en Atenas, donde les acogió Teseo (o sus hijos). Euristeo declaró la guerra a Atenas, pero en el combate fue muerto por Hilo. Los Heráclidas quisieron entonces volver al Peloponeso, la patria de sus antepasados. Bajo la guía de Hilo se apoderaron fácilmente del país, pero, al cabo de un año, una peste les asoló, y un oráculo declaró que los Heráclidas habían vuelto demasiado pronto. Se retiraron y se establecieron en la llanura de Maratón. De vez en cuando

interrogaban al oráculo, que les daba respuestas ambiguas. Entonces los Heráclidas hacían una nueva tentativa, que fracasaba. Sólo en la tercera generación, bajo el mando de Témenos, y atacando por mar, lograron conquistar el Peloponeso.

Teseo

Teseo es, en cierto modo, el Heracles ático. Pasaba por haber vivido una generación antes de la guerra de Troya, pero es posterior a Heracles en una generación. Tras la figura de Teseo se esconde sin duda un personaje histórico. Los elementos propiamente religiosos son raros en el ciclo de sus leyendas.

Por su padre, Egeo, Teseo desciende de Erictonio (véase p. 182) y de los reyes del Ática. Egeo, al no poder tener hijos de sus sucesivas mujeres, había ido a interrogar al oráculo de Delfos. El dios le había respondido que «no desatara el cuello de la bota de vino antes de haber llegado a la ciudad de Atenas». Egeo se había marchado sin comprender, desolado. Fue a pedir la explicación de esa singular respuesta a Piteo, el rey de Trezena, uno de los hijos de Pélope. Piteo comprendió en seguida. Se las arregló para emborrachar a Egeo y, por la noche, le puso a su lado a su hija Aetra. Egeo se unió a ella y le dio un hijo, que fue Teseo. También se contaba que esa misma noche, Aetra, por orden de un sueño, había ido a ofrecer un sacrificio en una isla y que allí había sido violada por Poseidón. Teseo sería entonces hijo del dios.

El niño pasó sus primeros años en Trezena. Egeo, temiendo los desórdenes que trataban de provocar sus sobrinos, los Palántidas, no había querido llevar a su hijo al Ática. Al partir, había escondido una espada y unas sandalias tras una roca, recomendando a Aetra que no revelase a su hijo el secreto de su nacimiento mientras no fuera lo bastante mayor como para remover la roca y tomar por sí mismo esos signos de reconocimiento. Ese momento llegó cuando Teseo cumplió dieciséis años. Tomó la espada y las sandalias y decidió ir a Atenas. Cuando se puso en camino, el istmo de Corinto estaba infestado de bandidos. Era el tiempo en que Heracles estaba esclavizado por Onfalia y los bandidos recobraban ánimos. Teseo tuvo que

matar, sucesivamente, a Epidauro, a Perifetes, que aniquilaba a los viajeros con una muleta de bronce, y luego, en Cencrea, al gigante Sinis, que descuartizaba a sus prisioneros atándoles a un pino que curvaba; dio muerte a la cerda de Cromión, un animal feroz que atacaba a los hombres. Tras de lo cual mató al gigante Escirón, que obligaba a los viajeros a lavarle los pies y luego les echaba al mar, donde una enorme tortuga les devoraba; finalmente hizo justicia de Damastes, por sobrenombre Procusto, que tenía dos lechos, uno grande y otro pequeño. A sus prisioneros que eran altos, les hacía tender en el lecho pequeño y les cortaba los pies; a los que eran bajos, les ponía en el lecho grande y les estiraba violentamente. Finalmente, Teseo penetró en Atenas. Egeo estaba en poder de la maga Medea, que había prometido librarle de la esterilidad. Medea adivinó en seguida la identidad del joven que llegaba así, precedido de una gran reputación. Egeo, temiendo al recién llegado y antes de haberle visto, se dejó convencer por ella para que le envenenara y le invitó a un banquete. Teseo aceptó y, cuando se presentó con la espada y las sandalias, Egeo comprendió que era su hijo: desterró a Medea y reconoció oficialmente a Teseo.

Se contaba que Medea, antes de intentar hacer envenenar a Teseo por su padre, le había impuesto una prueba: combatir contra el toro de Maratón, un animal salvaje que asolaba el país. Por lo demás, quizá no era sino el toro de Creta llevado por Heracles (véase p. 199). Teseo pudo con él y lo sacrificó a Apolo.

El primer acto de Teseo, tras su reconocimiento, fue luchar contra los Palántidas. Esos sobrinos de Egeo, irritados al ver que no les tocaría la herencia de éste, decidieron recurrir a la violencia. Se dividieron en dos grupos y tendieron una emboscada a Teseo, pero, avisado por Leos, les descubrió y aniquiló.

El Minotauro

No obstante, una maldición pesaba sobre el Ática. Andrógeo, el hijo de Minos, antaño había sido traicioneramente muerto por los habitantes del país. Minos había exigido, en expiación, un tributo pagadero cada nueve años y compuesto por siete muchachos y siete muchachas. En el momento de pagar ese tributo por tercera vez, Teseo reclamó ser incluido entre las víctimas. Éstas habían de ser dadas a que las devorara el Minotauro, el ani-

mal monstruoso nacido de los amores de un toro con Pasífae (véase p. 245). Al marchar, Teseo recibió dos juegos de velas: negras para ir, pues el viaje era funesto; blancas para el regreso, si Teseo lograba matar al Minotauro.

En Creta, Teseo fue encerrado con los demás en el laberinto, donde vivía el monstruo. Pero antes había sido observado por Ariadna, hija de Minos, que se había enamorado de él y le había dado un ovillo de hilo para volver a encontrar su camino por los complicados corredores del laberinto. Teseo, en correspondencia, le había prometido casarse con ella. Teseo derribó al Minotauro a puñetazos y volvió a marchar con los jóvenes que había salvado. Se llevaba también a Ariadna. Pero la embarcación hizo escala en Naxos. Ariadna se durmió en la orilla y al día siguiente, cuando se despertó, estaba sola. La nave de Teseo había vuelto a marchar sin ella. Se dice que Teseo amaba a otra mujer, o también que había recibido de Dioniso la orden de abandonar a Ariadna, con la que quería casarse el dios. Efectivamente, Dioniso no tardó en llegar y se llevó en su carro triunfal a la muchacha al Olimpo.

No obstante, Teseo, por la pena de haber abandonado a Ariadna, olvidó cambiar las velas de la nave. Egeo, que observaba desde lejos su regreso, en la playa, creyó que había perecido y, de desesperación, se echó al mar, que desde entonces tomó su nombre. Teseo recibió la realeza. Comenzó por agrupar en la ciudad de Atenas a los habitantes hasta entonces diseminados en las aldeas del campo. Elevó los principales monumentos, organizó una constitución y acuñó moneda: ésa es su actividad histórica.

Bajo su reino se sitúan diversos acontecimientos: la guerra de los Siete Jefes contra Tebas (véanse pp. 240-241) y la expedición de las Amazonas. Se contaba que Teseo había ido a ver a las Amazonas y había arrebatado traicioneramente a una de ellas, Antíope. Las guerreras, entonces, habían marchado contra Atenas para liberar a su hermana. La batalla decisiva tuvo lugar junto al Pnyx. Las Amazonas fueron derrotadas y firmaron la paz. Se decía también que la causa de la guerra era diferente: Teseo se había casado con Antíope, con su consentimiento, pero tras haber tenido un hijo con ella, Hipólito, la había repudiado para casarse con Fedra, una hermana de Ariadna. Las Amazonas, entonces, habrían llegado a pedir justicia para Antíope, que, por lo demás, pereció en la batalla.

Piritoo

Existe un grupo de leyendas relativas a la amistad de Teseo con el príncipe lapita Piritoo. Éste, celoso de la reputación de Teseo, le robó unos rebaños y se disponía a combatir con él cuando, lleno de admiración por su adversario, le dio su amistad. Con Piritoo, Teseo participó en el combate contra los centauros (véase p. 195). Un día, los dos amigos decidieron casarse con sendas hijas de Zeus. Primero Teseo raptó a Helena, que todavía no era núbil. La llevaron con gran secreto a Afidna, donde la pusieron bajo la custodia de Aetra. Pero los Dioscuros, sus hermanos, no tardaron en liberarla en ausencia de Teseo. Luego, los dos compañeros marcharon a los infiernos a conquistar a Perséfone. Hades les acogió amablemente, en apariencia, y les invitó a sentarse a su mesa. Pero sus asientos estaban hechizados, y los dos quedaron prisioneros hasta el día en que Heracles, pasando por los infiernos, obtuvo permiso para liberar a Teseo. Piritoo, en cambio, se quedó eternamente sentado en la Silla del Olvido.

Fedra e Hipólito

Al volver a subir a la luz, Teseo halló una situación muy agitada en su palacio y en la ciudad. Su mujer, Fedra, en su ausencia, se había enamorado de Hipólito, el hijo de la amazona, y le había revelado su amor. Hipólito, muy enemigo de las pasiones del amor, la había rechazado con indignación. Cuando volvió Teseo, Fedra se desgarró los vestidos, se enlutó y fingió estar desolada porque, según decía, Hipólito había querido violarla. Teseo se encolerizó violentamente. En otro tiempo, Poseidón le había prometido concederle tres votos que formulara. Teseo, no atreviéndose a matar él mismo a su hijo, pidió al dios que enviara contra éste a un monstruo que le diera muerte. Efectivamente, cuando el joven conducía su carro junto a Trezena, salió un monstruo del mar e Hipólito fue muerto. Fedra se ahorcó.

Muerte de Teseo

En la ciudad, la situación no era buena: las facciones se repartían el poder y Teseo ya sólo era rey de nombre. Desesperado de recobrar su potencia, se desterró, maldiciendo a Atenas. Se retiró a la isla de Esciros, donde el rey Licomedes fingió acogerle favorablemente, pero le llevó a una montaña

y le precipitó al mar. Por el momento esta muerte quedó inadvertida, pero, tras las guerras médicas, el oráculo de Delfos ordenó a los atenienses reunir en su patria las cenizas de Teseo. Cimón fue encargado de esa misión, que valió a los atenienses conquistar Esciros.

Jasón y los argonautas

Las hazañas de Teseo y de Heracles ponen en escena a un héroe por cada ciclo. La empresa de Jasón y de los argonautas fue, en cambio, una aventura colectiva que agitó profundamente el mundo heroico.

Jasón es un héroe tesalio. Aesón, su padre, era hijo de Creteo y de Tiro (la que fue amada por Poseidón). Fue despojado de su reino, el país de Iolcos, por su hermanastro, Pelias, hijo de Tiro y de Poseidón. No obstante, su hijo Jasón fue criado por el centauro Quirón. Llegado a edad adulta, Jasón dejó el Pelión y se presentó en Iolcos, cubierto con una piel de pantera, con una lanza en cada mano y el pie izquierdo sin sandalia. Pelias estaba celebrando un sacrificio; al ver a ese hombre, tuvo miedo, pues un oráculo le había aconsejado «desconfiar del hombre que no tuviera más que una sandalia». Jasón se acercó al rey y le reclamó el reino que, según decía, le pertenecía legítimamente. Pelias, sin negarse abiertamente, le pidió que antes le trajera el vellocino de oro del carnero que antaño se habían llevado Frixo y Hele desde Grecia hasta Cólquida. Ese vellocino, como se sabía, se hallaba en un bosque consagrado a Ares, en Coleos, y el rey Aetes, hijo del Sol y de la oceánida Perseida, lo había confiado a la custodia de un dragón maligno. Pelias, al enviar tan lejos a Jasón, estaba convencido de que no volvería.

Jasón aceptó la misión y empezó por pedir consejo a Argos, hijo de Frixo, y aquél, por indicación de Atenea, construyó el primer gran navío, el *Argos*, capaz de llevar a Cólquida, es decir, al fondo del Ponto Euxino, a Jasón y a los compañeros que él eligiera. Esa nave se construyó pronto, en el puerto de Pagase, en Tesalia, con madera cortada en el Pelión, pero la pieza de proa era un trozo de encina procedente de Dodona (el bosque donde Zeus daba sus oráculos): proporcionado por Atenea, ese trozo de encina tenía el don de la palabra y podía profetizar.

El viaje de ida

Los compañeros no tardaron en afluir. Jasón retuvo unos cincuenta. Las listas que dan los autores son diversas: no obstante, algunos se encuentran siempre: Orfeo, el músico, que había de marcar el compás a los remeros, Tifis, el piloto, instruido por Atenea, el adivino Idmón, los dos hijos de Bóreas, el Viento del Norte, Calais y Cetes, y luego Cástor y Pólux, y sus dos primos, Idas y Linceo. Heracles es nombrado a veces, pero el destino le prohibía ir a Cólquida, y un episodio del viaje explicaba cómo se había detenido por el camino para buscar al joven Hilas, a quien amaba, y al que las ninfas de un manantial habían arrebatado cuando sacaba agua.

El viaje comenzó bien. Los presagios eran favorables. La primera escala fue Lemnos, donde no había más que mujeres, pues éstas habían matado a todos los hombres, que les habían sido infieles a consecuencia de una maldición lanzada por Afrodita (véase p. 185). Las lemnianas fueron amables con los navegantes, y éstos les dieron hijos, fundadores de una raza nueva. Al pasar por Samotracia, los argonautas se hicieron iniciar en los misterios de los Cabiros, que se celebraban en la isla. Luego, penetrando en el Helesponto, fueron recibidos favorablemente por los doliones y su rey Cícico, en el país de Cícica. Se hicieron a la vela, pero el viento giró durante la noche y, antes del alba, estaban de nuevo con los doliones, que no les reconocieron, les tomaron por piratas pelasgos y combatieron con ellos. En el curso del combate, el rey Cícico fue muerto. Cuando se levantó el día, se reconocieron, quedaron desolados y Jasón fundó unos juegos fúnebres en honor de Cícico.

La etapa siguiente condujo a los navegantes a la costa de Misia. Allí fue donde se perdió el joven Hilas, y Heracles, que había partido en su busca, no volvió a tiempo para la marcha de la nave. El *Argos* llegó entonces entre los bebricios, cuyo rey era Amico, que obligaba a los viajeros a luchar contra él en pugilato. Fue Pólux quien recogió el desafío y mató al rey, o, según otros, le hizo prometer que se conduciría mejor en lo sucesivo. Al día siguiente, la tempestad arrojó al *Argos* a la costa de Tracia, en el país de Fineo. Éste era un adivino ciego, hijo de Poseidón, y los dioses le habían afligido con una maldición singular. Cada vez que quería comer, las Arpías, demonios alados, se precipitaban sobre él, arrebatando los platos y manchando el resto. Calais y Cetes, que eran alados, como hijos de un dios del viento, se precipitaron en persecución de las Arpías, las alcanzaron y

les hicieron prometer, por el Estigio, no importunar más a Fineo. Éste, agradecido, les reveló el porvenir a los argonautas; les aconsejó desconfiar de las Rocas Cianeas (las Rocas Azules), llamadas también Simplegadas (las rocas que se chocan). Eran escollos que guardaban la entrada al Ponto Euxino, y, cuando una nave quería pasar, se precipitaban uno contra otro para cerrar el paso. Fineo dijo a los argonautas que, antes de franquearlos, hicieran un experimento: enviar por delante una paloma que volara a través del paso; si ella lo lograba, la nave podría seguirla; si no, inútil obstinarse. Los argonautas siguieron ese consejo. La paloma logró volar entre las dos rocas, que no le atraparon más que una pluma de la cola. Cuando los escollos se separaron, el *Argos* se lanzó a toda velocidad; franqueó el paso y no dejó en la aventura más que una tabla de popa. A partir de ese momento, las Rocas Cianeas se quedaron inmóviles y el camino del Ponto Euxino estuvo definitivamente abierto.

Tras una escala en el país de los mariandines, donde el adivino Idmón (que había previsto su muerte desde el comienzo) fue muerto en una cacería por un jabalí, el *Argos* superó la desembocadura del Termodonte y llegó a Cólquida. El piloto Tifis había muerto poco antes. Le reemplazó en el gobernalle el héroe Anceo.

Medea

Una vez en Colcos, Jasón expuso al rey Aetes el motivo de su llegada. El rey no se negó a entregarle el vellocino de oro, pero puso algunas condiciones: Jasón debía, ante todo, imponer el yugo a dos toros de cascos de bronce, regalo de Hefesto, que exhalaban fuego por las narices. Luego, con ayuda de ese tiro, debía arar un campo y sembrar los dientes de un dragón —el dragón de Tebas (véase p. 221)—. Jasón nunca habría podido cumplir esas condiciones si no le hubiera ayudado la hija de Aetes, Medea, que había sentido por él una viva pasión. Ante todo le hizo prometer que la tomaría por mujer y la llevaría a Grecia con él, y luego, como era maga (igual que Circe, de quien era sobrina), entregó a Jasón un bálsamo con el que debía untarse antes de enfrentarse a los toros y le enseñó lo que tenía que hacer luego. Jasón, debidamente prevenido, logró domar los toros, arar el campo y, cuando hubo sembrado los dientes del dragón, se apresuró a esconderse, pues de la tierra arada surgía una cosecha de hombres arma-

dos con intenciones hostiles. Jasón, desde su escondite, lanzó en medio de ellos una piedra. Los guerreros se acusaron recíprocamente de haberla lanzado y se mataron entre sí.

El regreso

No obstante, Aetes no cumplió su promesa; incluso intentó pegar fuego al *Argos*. Pero Medea, por sus sortilegios, durmió al dragón que guardaba el vellocino y se escapó con Jasón en la nave, llevándose a su hermano pequeño, Apsirto. Aetes partió en su persecución. Para retrasarle, Medea mató a su hermano y tiró sus miembros dispersos al mar. Aetes perdió un tiempo precioso recogiéndolos, tras de lo cual, ya fue demasiado tarde para continuar la persecución. Durante ese tiempo, el *Argos* penetraba por las bocas del Danubio (el Istros) y subía por el río. Por ese camino, llegaron al Adriático (la geografía de esta leyenda es bastante incierta). Zeus, en ese momento, levantó contra ellos una violenta tempestad. La proa del navío se puso a hablar y reveló que los argonautas llevaban la pena del asesinato de Apsirto y que tenían que ir a hacerse purificar por Circe. El *Argos* subió por el Po (Eridan), llegó al Ródano y volvió a bajar junto a Circe, en la isla de Aeaea. Circe purificó a Medea, pero se negó a recibir a Jasón. Y el navío volvió a zarpar. Guiado por la propia Tetis, por orden de Hera, atravesó sin obstáculo el Mar de las Sirenas. Orfeo cantó para evitar a los marinos la tentación de escuchar el canto de esos pájaros maléficos, pero uno de sus compañeros, Butes, prefirió a las sirenas y saltó al mar. Afrodita le salvó y le estableció en la región del Lilibeo (Marsala).

Continuando su ruta, y atravesando el estrecho de Caribdis sin daño, el *Argos* abordó Corcira, la isla de los feacios. Allí los argonautas encontraron una tropa de colquidianos lanzados en su persecución por Aetes. El rey del país, Alcinoo, se negó a entregar a Jasón y Medea, porque se probó que eran marido y mujer, y ya no dependían de Aetes. Apenas el *Argos* abandonó Corcira, una violenta tempestad le lanzó a las Sirtes. Llevando la nave sobre las espaldas, a través de las arenas, llegaron al lago Tritonis, cuyo dios, Tritón, les enseñó el medio de volver al mar.

Cuando, en su camino, quisieron abordar Creta, tropezaron con un gigante llamado Talos, un «robot», obra de Hefesto, que guardaba la isla por cuenta de Minos. Desde lejos lanzaba rocas enormes contra los barcos

que se acercaban. Y, tres veces al día, daba la vuelta a la isla. Ese Talos era invulnerable, pero en el tobillo, bajo una piel muy espesa, latía una vena de la que dependía su vida. Medea le hizo enfurecerse con visiones engañosas hasta que consiguió que se desgarrara el tobillo en una roca, por lo que murió. Los argonautas pudieron desembarcar, pasar una noche en la orilla y zarpar al día siguiente. Pero, en el mar de Creta, de repente quedaron envueltos por una espesa nube. A ruegos de Jasón, Apolo les envió un chorro de fuego que les enseñó, muy cerca de ellos, un islote donde pudieron fondear. Dieron a ese islote el nombre de Anafi (la Revelación). Luego, siguiendo la Eubea, el navío llegó a Iolcos, al cabo solamente de cuatro meses de viaje, llevando el vellocino de oro. Jasón, después, fue a consagrar la nave, en Corinto, como exvoto a Poseidón.

Las hazañas de Jasón no habían terminado. Como Pelias se negaba a entregar su reino al joven, Medea persuadió a sus hijas, las Pelíadas, para que rejuvenecieran a su padre con encantamientos cuyo secreto les confió. Pero la receta que les dio no era verdadera, y las Pelíadas sólo lograron matar a su padre. A consecuencia de ese crimen, Jasón y Medea tuvieron que refugiarse en Corinto, donde vivieron diez años. Al cabo de ese tiempo, Jasón se cansó de Medea y se prometió con Creusa, la hija del rey Creón. Medea envió entonces a la muchacha un traje nupcial que le infundió un fuego violento en las venas; todo el palacio real ardió, con Creusa y Creón. Mientras, Medea mataba a los dos hijos que había tenido de Jasón y se escapaba en un carro alado. Jasón, tras todas estas aventuras, volvió a Iolcos y recobró su reino de Acasto, el hijo de Pelias, que había sucedido a su padre.

Medea llevó durante una temporada una vida errante. Se quedó algún tiempo en Atenas, cerca de Egeo (véase p. 206), pero hubo de abandonar el país. Halló refugio en Asia, en el país de los medas, que le debe su nombre, y luego volvió junto a su padre, a quien le hizo recobrar el reino, que, mientras tanto, le había quitado Perses, el propio hermano de Aetes. Una tradición decía que Medea nunca había muerto, sino que había sido transportada viva a los infiernos para ser allí esposa de Aquiles.

La caza de Calidón

Etolia poseía un héroe, Meleagro, en torno al cual se había formado todo un ciclo legendario. Era hijo de Eneo, el rey del país, que reinaba en Cali-

dón, y de Altea, una hija de Leda. El nombre de su padre, Eneo, está en relación con la palabra griega que significa «vino», y se contaba que Dioniso se había presentado en su corte y se había enamorado de Altea. Eneo se había dado cuenta y había favorecido los amores del dios; éste, en recompensa, le habría dado la primera plantación de viña que hubo en Grecia. De Dioniso y Altea habría nacido Deyanira. Meleagro, aunque tuviera por padre humano a Eneo, pasaba por ser fruto de los amores de Ares y de Altea.

Siete días después del nacimiento de Meleagro, las Moiras (las divinidades de la suerte [véase p. 150]) se presentaron a Altea y predijeron que la suerte del niño estaba unida al tizón que ardía en el hogar. Si el tizón se consumía por entero, Meleagro moriría. Altea se apresuró a retirar el tizón y a apagarlo, y luego lo conservó, escondiéndolo con cuidado.

Ahora bien, cuando Meleagro fue mayor, ocurrió que Eneo había olvidado incluir a Artemisa en un sacrificio que había ofrecido a todas las divinidades después de la cosecha. Artemisa envió contra el país de Calidón un enorme jabalí que asolaba los campos. Meleagro decidió librar al reino de esa calamidad. Convocó a gran número de cazadores, cuya lista dan los mitógrafos. Esa lista comprende muchos nombres en común con la de los argonautas: Idas y Linceo, Cástor y Pólux, Teseo, Admeto de Feres (el marido de Alcestes [véase p. 204]), el mismo Jasón, Piritoo, Telamón, hijo de Eaco y rey de Salamina, Peleo, el padre de Aquiles, Anfiarao el Argivo (véase p. 241), los hijos de Testio, que eran hermanos de Altea y, por tanto, tíos de Meleagro, y, finalmente, una cazadora, Atalanta, hija de Esqueneo, venida de Arcadia. Sobre esta Atalanta se contaba que su padre, que sólo quería hijos varones, la había abandonado al nacer en el monte Partenio y que había sido alimentada por una osa hasta el día en que la recogieron unos cazadores. Al ser mayor, Atalanta no quiso casarse; consagrada a Artemisa, mató con sus flechas a dos centauros que intentaban violarla. Se contaba también que si se negaba a casarse era porque un oráculo le había dicho que, si se casaba, un día se transformaría en un animal. También, como era muy veloz en la carrera, había declarado que sólo se casaría con el hombre capaz de correr más deprisa que ella. Daba una ligera ventaja a su adversario y le perseguía, con una lanza en la mano: cuando le alcanzaba, le mataba. Ahora bien, un tal Milanion llegó a pedir su mano y empezó la

prueba habitual. Milanion había llevado unas manzanas de oro que le había dado Afrodita. Y cada vez que iba a ser alcanzado, dejaba caer una. Atalanta se detenía para recogerla, y Milanion fue vencedor. Más adelante, en el transcurso de una cacería, los dos esposos entraron en un templo (de Zeus o de Cibeles) y se unieron allí. Zeus, indignado, los transformó en leones —porque se creía que los leones no se unían con leonas, sino con leopardas—. Tal era esa Atalanta que había de tener tan gran papel en la caza de Calidón. Durante nueve días, los cazadores hicieron fiestas en casa de Eneo; el décimo, se pusieron en campaña, a pesar de la repugnancia de algunos de ver una mujer entre ellos. Pero Meleagro estaba enamorado de Atalanta, y les persuadió para que aceptaran su presencia. Pronto fue hallado el jabalí: acorralado, mató a dos cazadores. Fue Atalanta la primera que hirió al animal, de un flechazo. Anfiarao le infligió una segunda herida y Meleagro lo remató. Entonces obsequió con los despojos a Atalanta, lo que indignó a los hijos de Testio. De rabia, Meleagro les mató. Cuando Altea supo ese crimen, echó al fuego el tizón a que iba unida la vida de su hijo, y Meleagro expiró. Pero ella, cuando volvió en sí y se dio cuenta de lo que había hecho, se ahorcó. Las hermanas de Meleagro, Gorge, Eurimedea, Deyanira y Melanipa, lloraron de tal modo la muerte de su hermano que Artemisa, conmovida, las transformó en pájaros: se convirtieron en pintadas. Pero Dioniso devolvió a Deyanira su forma humana, y Meleagro, en los infiernos, la encomendó a Heracles (véase p. 204).

Meleagro tenía un hermanastro, Tideo, hijo de Eneo y de Peribea, que figura en la guerra de los Siete Jefes (véanse pp. 240-241), y que fue el padre de Diomedes (véase p. 230).

Cada ciudad o cada pueblo de Grecia reverenciaba especialmente a uno o varios héroes, pero el entremezclamiento de las familias principescas de la edad heroica hace difícil encerrar el ciclo de cada uno de ellos en el interior de un país determinado. En ninguna parte aparece mejor que en la mitología lo que fue, en la realidad histórica, esa mezcla extraordinaria de costumbres, de creencias, de razas, de la que había de salir la Grecia de la época clásica. Esos intercambios superan el marco del mundo helénico; desbordan hacia Oriente, pero también hacia el Occidente mediterráneo, y poco a poco se ven dibujarse, tras los relatos legendarios, las grandes corrientes humanas de lo que se llama la «protohistoria».

Belerofonte, por ejemplo, es un héroe de Corinto, pero la mayor parte de sus hazañas se desarrollan en Licia, donde prefigura a esos aventureros griegos que, en época histórica, tendrán un papel tan importante en los asuntos de Asia. Belerofonte era hijo de Poseidón: tiene por padre humano a Glauco, hijo de Sísifo. Glauco había sucedido a su padre en el trono de Éfira (la futura Corinto), fundada por Sísifo, y apenas es célebre sino por su muerte. Vencido en los juegos fúnebres celebrados en honor de Pelias, fue pateado por los caballos de su cuadriga y devorado por ellos. Eran yeguas a las que, para hacerlas más rápidas, les impedía ser cubiertas. Afrodita le hizo pagar así el precio de esa ofensa a su divinidad. Belerofonte, su hijo, había matado accidentalmente a un ciudadano de Corinto (que quizá se llamaba Beleros, dando así una etimología popular al nombre del héroe). Tuvo que abandonar el país y se refugió en Tirinto, junto al rey Preto, que le purificó. Pero Estenebea, la mujer de Preto, se enamoró de él y le pidió una cita. Belerofonte la rechazó. Ella entonces se quejó a su marido y acusó al joven de haberla querido seducir. No queriendo matar a un huésped, Preto envió a Belerofonte a casa de Iobates, el padre de Estenebea, con una carta pidiendo a Iobates que matara al portador. Iobates era rey de Licia. Empezó por imponer a Belerofonte un trabajo muy peligroso: combatir a la Quimera. Ésta era un ser monstruoso, león por delante, dragón por detrás, con cabeza de cabra, que exhalaba llamas, y se hacía insoportable en el país. Iobates pensó que el joven jamás podría dominarlo solo. Pero Belerofonte tenía un auxiliar precioso, el caballo alado Pegaso, nacido, al parecer, de la sangre de Medusa (véase p. 219), y que le había dado Poseidón (o Atenea). Montado en Pegaso, Belerofonte cayó desde lo alto del cielo sobre la Quimera y la mató. Iobates le envió entonces contra los sólimos, una población guerrera de las inmediaciones. Con ayuda de Pegaso, Belerofonte les dispersó. Luego, Iobates le envió a combatir a las Amazonas, y Belerofonte volvió a obtener la victoria. Entonces, puso una tropa en emboscada contra él, pero Belerofonte aniquiló a los que tenían que asesinarle. Iobates, convencido de que el héroe era de origen divino, renunció a matarle; le enseñó la carta de Preto y le dio su hija en matrimonio; al morir, le legó su reino.

Más tarde, Belerofonte volvió a Tirinto. Estenebea, al saber su regreso, se mató; o más bien trató de huir sobre Pegaso, pero fue desmontada en los aires y se aplastó en el suelo. El fin de la vida de Belerofonte fue desgraciado.

Orgulloso por sus numerosas hazañas, quiso llegar al Olimpo montado en Pegaso. Pero Zeus le derribó por tierra, y, o bien Belerofonte murió, o bien resultó tan herido que quedó inválido hasta su muerte.

Con la hija de Iobates, Belerofonte tuvo una hija, Laodamia, a la que Zeus hizo madre del héroe Sarpedón, que aparece con honor en la *Ilíada*, y que debe distinguirse del Sarpedón, hermano de Minos y de Radamanto, también hijo de Zeus, pero cuya madre era Europa. La relación es tanto más singular cuanto que el hijo de Europa se presenta como un rey de Licia y fundador de Mileto, mientras que el hijo de Belerofonte mandaba, ante Troya, un destacamento de licios.

Dánao

El recuerdo de migraciones lejanas vuelve a hallarse en las leyendas del país de Argos. Hemos recordado cómo Dánao, que descendía de Ío (véanse pp. 160-161), llegó al país, con sus cincuenta hijas. Dánao no tardó en suplantar al rey del país, Gelanor, y fundó la ciudadela de Argos. También introdujo el culto de Apolo Licio (Apolo el Lobo), aparentemente de origen oriental. Cuando llegaron al país sus sobrinos, los hijos de Egipto, sabemos cómo les hizo asesinar por sus hijas (véase p. 191). Pero una de ellas, Hipermnestra, dejó a salvo a su marido, Linceo; sin embargo, tuvo que exiliarse, pues Dánao la obligó a ello. Más tarde, Dánao se reconcilió con su yerno, que le sucedió, y con él se vincula la raza de los reyes de Argos.

Los dos nietos de Linceo y de Hipermnestra, Preto y Acrisio, eran gemelos y se odiaban. Se dice que se peleaban ya en el vientre de su madre. Al crecer, se declararon la guerra para ver a quién le tocaría el trono de Argos. Acrisio ganó, y Preto se desterró a Licia, junto al rey Iobates. Éste le proporcionó un ejército, tras haberle dado en matrimonio a su hija Estenebea, y le restableció en su patria. Pero, dejando Argos a Acrisio, Preto se instaló en una ciudad nueva, Tirinto. Así el reino de Argólida se dividió en dos.

Perseo

Mientras, Acrisio permanecía sin descendencia. Hemos dicho cómo el oráculo le invitó a no casar a su hija, Dánae, y cómo Zeus burló las pre-

cauciones de Acrisio (véase p. 162), y hemos dejado a Perseo, hijo de Zeus y de Dánae, abordando con su madre la orilla de Sérifos. Fueron recogidos por un pescador, Dictis, que era hermano del tirano de la isla, llamado Polidectes. Éste se enamoró de Dánae, pero Perseo, que había crecido, vigilaba en torno a su madre. Un día, el tirano invitó a sus amigos y a Perseo a un gran banquete, y les preguntó, en el transcurso del festín, qué regalos de bodas le iban a hacer. Perseo respondió que el único regalo propio de un rey era la cabeza de Gorgona. Polidectes le tomó la palabra y le envió a buscarla.

Atenea y Hermes proporcionaron al héroe los medios de cumplir su imprudente promesa. Éste fue en primer lugar a buscar a las tres hijas de Forcis (véase p. 144), que le indicaron el camino que le llevaría hacia las ninfas, depositarias de las sandalias aladas, de una alforja mágica y del casco de Hades, que confería la invisibilidad a quien lo llevara. Las ninfas entregaron todos esos objetos a Perseo, y Hermes añadió a ellos una *harpe*, espada larga y muy tajante. Perseo fue finalmente a ver a las tres Gorgonas, Esteno, Euríala y Medusa, a las que halló dormidas. Sólo Medusa era mortal. Gracias a sus sandalias, Perseo se elevó por los aires y, mientras Atenea sostenía sobre él un escudo de bronce pulido haciendo de espejo, él decapitó al monstruo. Esas precauciones eran necesarias, pues quienquiera que mirara a una Gorgona a los ojos quedaba transformado en piedra. Perseo encerró la cabeza de Medusa en la alforja y tomó el camino de regreso. Las dos hermanas de Medusa le persiguieron, pero en vano, pues se había puesto el casco de Hades.

Andrómeda

El camino de Perseo pasaba por Etiopía, al borde del océano. Allí vio una muchacha atada a las rocas y un monstruo que salía del mar para devorarla. Esa muchacha se llamaba Andrómeda, y su madre, Casiopea, era la causa de todo el drama, pues, orgullosa de su belleza, había pretendido ser más bella que las Nereidas. Éstas habían pedido a Poseidón que lanzara contra Etiopía un monstruo que asolara el país. Y el oráculo había hecho saber al rey, Cefeo, que la plaga no cesaría mientras no entregara al monstruo a su hija Andrómeda. Perseo, conmovido de compasión, pidió a Cefeo la mano de su hija si la liberaba. Cefeo accedió, y Perseo, gracias a sus

armas mágicas, consiguió fácilmente la victoria. Iba a casarse con Andrómeda cuando un tío de ésta formó una conspiración contra él y quiso matarle.

Perseo, avisado a tiempo, enseñó a los conjurados la cabeza de Medusa, que les transformó en estatuas de piedra. Luego volvió a partir para Sérifos, llevándose a Andrómeda.

En Sérifos, la situación era dramática. Polidectes había querido violar a Dánae, que se había refugiado como suplicante junto a los altares de los dioses. Perseo la liberó transformando en estatuas al tirano y a sus amigos. Devolvió a Hermes las armas mágicas y dio la cabeza de Medusa a Atenea, que la colocó en su escudo. Perseo ya no tenía más que volver a Argos, donde quería ver a su abuelo. Pero Acrisio, cuando supo que llegaba su nieto, huyó, temiendo el cumplimiento del oráculo. Se refugió entre los pelasgos, en Larissa. Ahora bien, Perseo estaba allí, y participaba en unos juegos que hacían. Al lanzar el disco, golpeó a Acrisio en el pie y le mató. Desolado, cuando supo que le había matado así sin querer, le rindió los honores fúnebres, pero no se atrevió a volver a Argos para reclamar el trono. Fue a Tirinto y cambió el reino de Argos por el de Tirinto, con su primo Megapentes, hijo de Preto, que reinaba allí entonces. Más tarde, otra dinastía, la de los Pelópidas, había de suceder en Argólida a la de los Perseidas.

Cadmo

La leyenda de los primeros orígenes de Tebas presenta los mismos caracteres que las precedentes. Como Dánao, el fundador de la ciudad es de origen oriental; como él, se vincula con la raza de Ío, por Epafo, Libia y Agenor (véase p. 161). Tiene por hermanos a Fénix, Cílix y Taso, todos ellos héroes epónimos, uno de Fenicia, el segundo de Cilicia y el tercero de la isla de Taso: su hermana es Europa (véanse pp. 161-162). Cuando Europa fue raptada, Agenor envió a sus hijos en su busca, prohibiéndoles que volvieran a presentarse sin ella. Cadmo, acompañado por su madre Telefasa, fue a Tracia; luego, tras la muerte de Telefasa, fue a interrogar al oráculo de Delfos, que le aconsejó no buscar más a Europa, sino fundar una ciu-

dad. Para escoger su emplazamiento, debería seguir a una vaca y pararse cuando el animal se detuviera, agotado de fatiga. Al atravesar la Fócida, abandonando Delfos, observó una vaca magnífica, marcada en ambos flancos con el signo de la luna (es decir, un disco blanco). La siguió y la vaca le llevó a través de Beocia: finalmente, se tendió en el emplazamiento de la futura Tebas. Cadmo supo que el oráculo estaba cumplido: quiso ofrecer la vaca en sacrificio a Atenea, y para ello envió a uno de sus compañeros a buscar agua a una fuente cercana, llamada la Fuente de Ares. Pero un dragón la guardaba, y mató a la mayor parte de los compañeros de Cadmo. Éste acudió y traspasó al monstruo con sus golpes. Atenea se le apareció en seguida y le aconsejó sembrar en el suelo los dientes del dragón. Cadmo lo hizo y entonces surgió de la tierra una cosecha humana de guerreros armados.

Esos hombres eran amenazadores y a Cadmo se le ocurrió lanzar desde lejos una piedra contra toda su tropa; entonces ellos se acusaron mutuamente y se aniquilaron. Sólo sobrevivieron cinco, que llegaron a ser los antecesores de las familias nobles tebanas.

El crimen del dragón fue expiado por Cadmo, que sirvió ocho años a Ares como esclavo. Tras de ello, Cadmo obtuvo gracias a Atenea el reino de Tebas, y Zeus le dio en matrimonio a Harmonía, la hija de Ares y de Afrodita. Las bodas se celebraron con gran pompa; asistieron los dioses y las Musas cantaron. Las Cárites dieron a la novia un ropaje que habían tejido, y Hefesto, un collar de oro, obra suya. Ese collar y ese ropaje más tarde habían de desempeñar un gran papel en la guerra de los Siete Jefes. Cadmo tuvo varios hijos de Harmonía: Autonoe, Ino, Agave (madre de Penteo), Semele, la madre de Dioniso, y un hijo, Polidoro.

Hacia el final de su vida, Cadmo y Harmonía marcharon a Iliria: allí fueron transformados en serpientes y llegaron a los Campos Elíseos. A su hijo Polidoro se vincula la dinastía de los Labdacidas, a la que pertenece Edipo: Labdaco, el abuelo de éste, era hijo suyo. Pero, antes del reino de Labdaco, se intercala un cambio de dinastía.

Antíope

Como, a la muerte de Polidoro, Labdaco no tenía aún más que un año, la regencia fue confiada al tebano Nicteo, un descendiente de Zeus y de Plé-

yone. Luego, a la muerte de Nicteo, quedó asegurada por el hermano de éste, Licos. Ahora bien, Nicteo tenía una hija, llamada Antíope, que era de belleza tan grande que Zeus se enamoró de ella y se unió a ella bajo la forma de un sátiro y le dio dos gemelos, Anfión y Zeto. Pero, temiendo la cólera de su padre, Antíope se había escapado de su casa antes del nacimiento de los niños y había hallado refugio en Sición, en casa del rey Epopeo. Desesperado, Nicteo se suicidó y encargó a Licos que le vengara. Licos atacó Sición, mató a Epopeo y volvió con Antíope prisionera. Los dos niños nacieron cuando la llevaba de Sición a Tebas. Licos los abandonó en la montaña, donde fueron criados por pastores. En Tebas, Licos y su mujer Dirce maltrataron a Antíope. Pero una noche, se le cayeron a ella las cadenas y huyó a la cabaña donde se habían criado sus hijos. Se dio a conocer y ellos se vengaron de Dirce, atándola a la cola de un toro furioso: en cuanto a Licos, le mataron.

A partir de ese momento, Anfión y Zeto reinaron en Tebas. Anfión, que era músico, construyó las murallas de la ciudad atrayendo las piedras con los acentos de su lira. Zeto, en cambio, hombre de acción, las llevaba a espaldas. Se mostraban en Tebas piedras donde Anfión había puesto su lira, y que, al golpe, daban un sonido musical. Sólo después de la muerte de los dos hermanos Labdaco recobró el trono de Cadmo.

LAS GRANDES SAGAS LITERARIAS

Hemos visto, en los ciclos heroicos, que las leyendas se desprenden poco a poco del mito para dar nacimiento a conjuntos en los que se disciernen los primeros rasgos de una historia de los pueblos helenos. Prosiguiendo su evolución, esas mismas leyendas han formado como una inmensa cantera a la que han ido a buscar material desde Homero y los poetas griegos, hasta los poetas romanos, y así esas leyendas han contribuido a expresar, durante siglos, lo esencial de la experiencia moral y espiritual de la civilización antigua. De un modo general, los mitos teogónicos sólo aparecen raramente en la elaboración literaria. Los líricos, en el sentido más amplio (incluyendo los autores de himnos llamados «homéricos»), recurren a veces a ellos. Pero, a diferencia de lo que pasó en la India y en la Persia anti-

gua, el mito teogónico no es normalmente materia de poesía. Figura en las obras literarias a título de episodio, de ornamento o de referencia. La literatura griega, en general, tiende a situarse en el nivel humano más que en el divino: espontáneamente es más bien de carácter histórico que mítico. Y quizá ahí reside una de las principales razones que explican la fecundidad de la mitología helénica: haber tendido naturalmente, desde el origen, a difundirse, entre los escultores y los pintores, en imágenes de seres humanos, y, entre los poetas, en tragedias, en ditirambos, en dramas todos ellos impregnados de verdad humana.

La «Ilíada» y el ciclo de Troya

La *Ilíada*, a ojos de los antiguos, era un poema esencialmente histórico. Sabemos hoy que el núcleo histórico está rodeado de una inmensa materia legendaria, tomada de los ciclos heroicos, pero organizada de otro modo. La *Ilíada* representa un esfuerzo (sin duda en gran parte colectivo) para construir una obra de significación panhelénica. Cuenta la historia de una coalición de todos los pueblos que vivían en Grecia en el mundo aqueo (antes de la invasión doria, lo que las leyendas llaman el Regreso de los Heráclidas [véase p. 205]), yendo a reclamar reparación por el rapto de una mujer, a un pueblo bárbaro, los troyanos, establecidos en Frigia, pero respecto a los cuales no se percibe ni odio racial ni sentimiento de una diferencia verdaderamente profunda. El patriotismo griego ante Asia sólo aparecerá (y aun eso de modo esporádico) después de las guerras médicas. Los dioses no eligen tal partido, o tal otro, más que en la medida de sus rencores personales, y a veces pasan de un bando a otro. Lo que está en cuestión no es el destino de un pueblo o de una raza, sino el de un linaje, a menudo el de un solo héroe. Y las razones asignadas a los acontecimientos se sitúan en la historia de ese linaje o de ese individuo. Ahí es donde interviene la leyenda.

Los Atridas

El drama que recoge la *Ilíada* comienza varias generaciones antes de la guerra de Troya. Hemos explicado cómo Pélope había conquistado a Hipo-

damia (véase p. 187). De ese matrimonio nacieron dos hijos, el mayor, Atreo, y Tiestes, que se odiaban violentamente. Ese odio era resultado de una maldición lanzada por Pélope contra sus dos hijos. Atreo y Tiestes, en efecto, habían matado a su hermanastro, Crisipo, a quien Pélope había tenido con una ninfa, Axíoque. Su padre les maldijo y les desterró. Se refugiaron en Micenas, junto a Euristeo, que era su primo hermano, o más bien, según otras versiones, con su tío Estenelo. Consiguieron entonces gobernar la ciudad y el territorio de Midea. Más tarde, una vez muerto Euristeo, matado por los Heráclidas (véase p. 205), un oráculo aconsejó a las gentes de Micenas tomar por rey a un hijo de Pélope. Atreo y Tiestes comenzaron a defender cada cual su causa ante el pueblo. Atreo, antaño, había hallado en su rebaño un cordero cuyo vellocino era de oro. Aunque hubiera hecho voto de sacrificar a Artemisa el más hermoso producto de su rebaño, en ese año, había guardado el vellocino para sí y lo había metido en un cofre. Pero, sin que él lo supiera, su mujer Aerope (una hija de Minos) había dado el vellocino milagroso a un amante que no era otro que Tiestes. Ahora bien, ante los micenios, Tiestes propuso que se eligiera por rey a aquel de los dos que pudiera mostrar un vellocino de oro. Atreo aceptó, seguro de ganar. Entonces Tiestes mostró el vellocino, y fue elegido.

Sin embargo, por orden de Zeus, hubo una segunda prueba. Se convino que, si el sol invertía su camino, Atreo reinaría sobre Micenas; si no, sería Tiestes. Tiestes aceptó la prueba, y en seguida el sol se puso al este. Atreo, pues, llegó a ser rey del país. Sin tardar, desterró a su hermano. Pero habiendo sabido, un poco más tarde, la intriga de éste con Aerope, fingió reconciliarse con él y le llamó. Cuando Tiestes volvió a Micenas, Atreo mató en secreto a tres hijos que aquél había tenido con una náyade, hizo cocer a los tres niños y se los sirvió a su padre, que, sin saberlo, comió de su carne. Cuando Tiestes hubo hecho esa terrible comida, Atreo le reveló la naturaleza de la carne que había comido y le enseñó las cabezas de sus tres hijos.

Tiestes se refugió en Sición, y no pensó más que en su venganza. Por consejo de un oráculo, engendró en su hija Pelopia (sin dejarse reconocer) un hijo a quien llamó Egisto, e hizo de modo que Pelopia se casara con su tío, Atreo. Éste crió al hijo de su mujer, sin saber quién era su verdadero

padre. Cuando el niño se hizo mayor, le encargó que matara a Tiestes, pero Egisto descubrió a tiempo que éste era su padre, y, volviendo a Micenas, mató a Atreo e instaló a Tiestes. Pero el papel de Egisto no debía detenerse ahí, y el juego de las sucesivas venganzas había de continuar de un linaje a otro.

Con Aerope, Atreo había tenido dos hijos, Agamenón y Menelao. Agamenón se había casado con Clitemnestra, la hija de Tíndaro y de Leda (véanse pp. 162-163), pero ese mismo matrimonio estaba teñido de violencia, pues Clitemnestra se había casado en primeras nupcias con un hijo de Tiestes, Tántalo; sin embargo, Agamenón había matado a ese primer marido para obtener a su joven mujer. Ésta sólo había consentido de mala gana en casarse con el asesino de su primer marido, y sus hermanos, los Dioscuros, habían estado tan amenazadores con Agamenón que éste debió en cierto momento refugiarse en la corte de Esparta, junto a Tíndaro. Cástor y Pólux se reconciliaron con su nuevo cuñado, pero la unión de Agamenón con Clitemnestra estaba maldita, como lo prueba la continuación de la leyenda.

Sin embargo, varios hijos habían nacido de esa unión: tres hijas, Crisotemis, Laodice e Ifianasa, y un hijo, nacido en último lugar, Orestes. Una tradición más reciente (la de los poetas trágicos) nombra a Ifigenia y Electra, y no conoce apenas a las otras hijas.

Helena

Cuando Egisto hubo matado a Atreo, Agamenón y Menelao tuvieron que abandonar Micenas: buscaron asilo en Esparta, junto a Tíndaro. Era el tiempo en que todos los príncipes de Grecia estaban reunidos en Esparta para pedir la mano de Helena. Tíndaro estaba muy apurado, temiendo, al elegir a uno, descontentar a los demás y arriesgarse a alguna guerra. Por eso escuchó de buen grado el consejo que le dio Ulises, el príncipe de Ítaca, uno de los más pobres de los pretendientes: el de comprometer a todos, por juramento, a aceptar la elección de Helena y auxiliar al elegido en el caso de que le fuera disputada su mujer. Tíndaro encontró excelente la idea: se prestó el juramento y Helena eligió a Menelao.

Durante varios años, los dos esposos vivieron felices en Esparta. Tíndaro, al morir, les había legado su reino, mientras que Agamenón reinaba en

Micenas (o en Argos: las tradiciones varían). Pero sobrevino Paris, el troyano, a quien la diosa Afrodita había prometido la mano de Helena, la más bella de todas las mortales (véase p. 185). Llegó en el momento en que Menelao tuvo que ausentarse de Esparta para ir a los funerales de su abuelo Catreo, en Creta. Le fue así más fácil seducir a Helena y llevársela consigo a Troya. Helena abandonó por él a su hija Hermione, que había tenido con Menelao.

Éste fue avisado de su desgracia por Iris, la mensajera de los dioses, y se apresuró a regresar a Esparta, donde convocó a todos los que antaño habían prestado el juramento a Tíndaro. Fueron a buscar a Aquiles, a quien su madre, la nereida Tetis, había escondido en el harén del rey Licomedes, en Esciros, porque ella sabía que el destino quería que el joven pereciera si iba a Troya. Así, Aquiles vivía entre las muchachas: su juventud y sus largos cabellos rubios le disimulaban eficazmente. Pero se sabía que su presencia era necesaria ante Troya. Entonces Odiseo se disfrazó de comerciante y se hizo introducir en el palacio de Licomedes: al ofrecer su mercancía, mientras las mujeres elegían telas o joyas, Aquiles se precipitó sobre sus armas. Odiseo le reconoció en seguida y no le costó mucho persuadirle para que se uniera a la expedición.

No había sido más fácil asegurar el concurso del propio Odiseo. Palamedes, el hijo de Nauplio, había sido enviado a Ítaca para convocar a Odiseo, pero éste, que acababa de tener un hijo de su bienamada esposa Penélope, no quería aventuras. Palamedes le encontró arando su campo con un atalaje formado por un buey y un asno: una vez abierto el surco, sembraba sal. Al parecer, Odiseo estaba loco. Pero Palamedes tomó al pequeño Telémaco, el hijo de Odiseo, y le puso en tierra, ante la reja del arado. Odiseo no pudo resistir: detuvo su tiro y, renunciando a fingir inconsciencia, aceptó cumplir el juramento que había prestado a Tíndaro.

Finalmente, el ejército estuvo reunido: todos los príncipes habían proporcionado un contingente. Y Agamenón fue elegido como jefe supremo. Las tropas se concentraron en Aulis. Calcante, el adivino oficial, ofreció un sacrificio, y Zeus envió un presagio favorable: una serpiente se lanzó desde el altar hacia un árbol cercano, devoró ocho pajarillos que estaban en su nido, así como a su madre, y luego quedó transformada en piedra. Calcante dedujo que la guerra duraría diez años y que la ciudad sería tomada.

La expedición en Misia

Según una tradición que no es la de la *Ilíada*, el ejército se embarcó una primera vez, pero se equivocó de rumbo y desembarcó en Misia, en el reino de Telefo, un hijo de Heracles. Los misienos rechazaron a los invasores, que reconocieron su error y volvieron a Grecia, no sin que Telefo hubiera recibido una herida bastante grave de la lanza de Aquiles. Para curarse, Telefo tuvo que ir personalmente a Aulis, más adelante, y pedir a Aquiles el remedio. Ese remedio era un poco de la herrumbre de esa misma lanza, única capaz de curar las heridas que había causado. La aventura de Telefo fue el tema de una tragedia de Eurípides, hoy perdida.

Ifigenia

Ocho años después de esa primera expedición desgraciada, los griegos se reunieron de nuevo en Aulis, pero los vientos favorables se hicieron esperar. Una calma total reinaba sobre el mar. Calcas, consultado, respondió que ello era debido a la cólera de Artemisa. Se sabe cómo Ifigenia fue ofrecida en sacrificio (véanse pp. 176-177) y trasladada por la diosa Artemisa a Táurida. La flota pudo por fin ponerse en marcha. Al pasar por Lemnos, hizo falta abandonar a Filoctetes, el antiguo compañero de Heracles, que tenía las armas del héroe (véase p. 205). En efecto, Filoctetes se había herido con una de sus flechas, y su herida, incurable, esparcía un olor nauseabundo.

Durante los nueve primeros años del asedio, no hubo apenas acontecimientos notables. Aquiles y Agamenón participaron en diversas operaciones de piratería contra las ciudades de Tróade. En Crisé y en Lirneso hicieron prisioneras a dos jóvenes, Criseida y Briseida, que eran primas, y las llevaron al campamento. Aquiles obtuvo como botín a la joven Briseida; Agamenón obtuvo a Criseida. Pero ésta era hija de un sacerdote de Apolo, llamado Crises, que se quejó a su dios. En seguida, Apolo, aunque fuera favorable a los aqueos, envió contra ellos una peste. Y Calcante, examinando los presagios, supo por qué estaba irritado el dios. Había que devolver a Criseida a su padre.

La cólera de Aquiles

En este momento es cuando comienza la *Ilíada*. Todos los acontecimientos anteriores se suponen conocidos del oyente; componen esa saga no escrita

sobre la cual se desarrolla la epopeya y que también ha sido utilizada por otros poemas, hoy perdidos. El tema de la *Ilíada* no es más que un episodio de esa larga novela: la querella que enfrentó a Agamenón con Aquiles y estuvo a punto de causar la pérdida del ejército aqueo.

En el comienzo del poema, la asamblea de los soldados, informada de las causas de la peste, obliga a Agamenón a devolver a Criseida. Pero éste reclama a Briseida en compensación. Aquiles, que ama a la muchacha, o, quizá, simplemente por obstinación, no quiere entregarla. Agamenón, en virtud de su poder de jefe supremo, se la hace entregar. Aquiles debe obedecer, pero se niega —y en esto está en su derecho— a seguir participando en la guerra.

Pronto se reanudan los combates en torno a Troya. Agamenón, engañado por un sueño, cree que podrá obtener la victoria sin Aquiles. Pero los éxitos obtenidos por los troyanos le desengañan pronto. Héctor, el principal héroe troyano, ataca su campamento. Agamenón comprende que debe reconciliarse con Aquiles. Le manda otra vez a Briseida, con regalos preciosos, y le promete la mano de una de sus hijas. Desde entonces, la iniciativa pasa a Aquiles. Ya, en el peor momento de la derrota de los aqueos, Aquiles había permitido a su fiel amigo (y primo) Patroclo que interviniera. Pero Patroclo había sido muerto por Héctor, y su armadura (que era la de Aquiles), arrebatada como trofeo por el troyano. Tetis hace que Hefesto forje deprisa una armadura nueva, y Aquiles vuelve a entrar en combate. Desde entonces, todo el poema cuenta casi exclusivamente la serie de las victorias de Aquiles; pero la sombra de la muerte se cierne ya sobre él. Su propio caballo, Janto (el Alazán), dotado de la palabra por un momento, le predice su pérdida próxima. Sin embargo, Aquiles no se preocupa; en el pasado, ya se le han dado toda clase de signos sobre su destino: siempre desdeñó las advertencias y, aunque le habría sido agradable pasar una vida larga y apacible en Ptía, donde reina su padre Peleo, ha elegido voluntariamente una vida corta y gloriosa. Nadie puede resistir al valor de Aquiles: los adversarios caen uno tras otro. Finalmente, cuando todos los troyanos habían vuelto a entrar en la ciudad, Aquiles y Héctor se enfrentan solos, al pie de la muralla. Por primera vez en su vida, Héctor tiene miedo. Huye ante Aquiles, que le persigue. Pero en el Olimpo, Zeus, que observa el combate rodeado de todos los dioses, pesa en una gran balanza el destino de Aquiles y el de Héctor.

La muerte de Héctor

Una vez conocidos los destinos por Zeus, nada puede impedir ya el desarrollo del drama. Atenea, tomando la forma de Deífobo, hermano de Héctor, acude a su lado. Héctor cree que es auxiliado. Se detiene y hace frente. Pero Atenea desaparece. Héctor sabe que todo está cumplido y es muerto por Aquiles. Al morir, una vez más predice a su enemigo una muerte próxima.

El relato de la *Ilíada* termina con la embajada de Príamo, que viene a reclamar a Aquiles el cuerpo de su hijo. No continúa hasta lo que se pensaría que es su término natural, la muerte de Aquiles. Pero la saga de la guerra contra Troya continúa, y es posible reconstituirla gracias a las alusiones que se hallan en otras obras literarias, ante todo la *Odisea*, y luego las tradiciones seguidas por los autores trágicos, las notas de los comentaristas antiguos y los fragmentos conservados de las epopeyas perdidas.

La saga de Aquiles incluye numerosos episodios. Ante todo, la lucha contra Pentesilea, la reina de las Amazonas, llegada tardíamente en socorro de la ciudad, en el momento de los funerales de Héctor. Al principio, obtuvo éxito, rechazando a los aqueos hasta su campamento, pero Aquiles la mató y, en el momento en que ella iba a morir, él descubrió su mirada y se sintió invadido de un amor desesperado hacia ella. Después, Aquiles hubo de combatir con Memnón, el hijo de la Aurora, y le mató. La historia de la muerte de Aquiles se cuenta de modo diferente según las tradiciones. Unas veces se dice que Aquiles se enamoró de una de las hijas de Príamo, Polixena, a la que había visto cuando el rescate del cuerpo de Héctor. Secretamente, Aquiles había ofrecido entonces a Príamo traicionar a los griegos si consentía en darle su hija. Príamo había aceptado, y el tratado hubo de ser firmado en el templo de Apolo Timbreo, no lejos de las puertas de Troya. Aquiles acudió solo, sin armas, pero Paris, escondido detrás de la estatua del dios, le derribó de un flechazo. Más frecuentemente se dice que Aquiles murió combatiendo, matado por una flecha de Apolo, que le alcanzó en el talón, el único lugar vulnerable de su cuerpo, pues su madre, antaño, le había sumergido en las aguas del Estigio para hacerle invulnerable, pero se le quedó pegada una hoja en el talón, impidiendo que el agua mágica alcanzara ahí la piel del niño.

Aquiles fue llorado por las ninfas y las Musas que rodeaban a Tetis, y los griegos le elevaron en la orilla una tumba que se mostraba a los viaje-

ros, en la Antigüedad. Alejandro y César la visitaron. Pero Tetis se llevó a su hijo a la isla Blanca, en la desembocadura del Danubio, y allí continuó una vida conforme a sus gustos. Los marineros que pasaban junto a la isla oían, de día, un chasquido continuo de armas, y por la noche, copas entrechocadas y cantos de un eterno banquete. Se atribuyen también compañeras al alma de Aquiles: Polixena, Medea, Ifigenia o incluso Helena.

La toma de Troya

La muerte de Héctor y la de Aquiles dejaban sin solución el eterno problema: ¿lograrían los aqueos tomar la ciudad? Pronto se supo que los dioses ponían varias condiciones a su victoria. Hizo falta para ello capturar al joven Heleno, un hijo de Príamo, que había recibido de Apolo el don de la adivinación. Sólo él conocía, en este punto, el secreto de los dioses. Tras la muerte de Paris, Príamo había negado a Heleno la mano de Helena, y se la había concedido a otro de sus hijos, Deífobo, el preferido de Héctor. Por despecho, Heleno se había refugiado en la montaña, donde le descubrió Odiseo, y, mitad por fuerza, mitad por persuasión, le arrancó la predicción necesaria. Troya, dijo Heleno, sólo podría ser vencida bajo tres condiciones: si Neoptólemo, el hijo de Aquiles, venía a combatir con los aqueos, si los huesos de Pélope volvían a ser llevados a Asia y si se les quitaba a los troyanos el Paladión (véase p. 182). Heleno también habría añadido que Filoctetes debía aportar a los aqueos el socorro de las armas de Heracles. Todas esas condiciones, Odiseo se las ingenió para cumplirlas, una tras otra.

No fue difícil ir a buscar los huesos de Pélope, que estaban enterrados en Pisa, en Élida, donde había vivido antaño con Hipodamia (véase p. 187). Neoptólemo, el hijo que Aquiles había tenido en Esciros con una de las hijas del rey Licomedes (y al que se llama a menudo Pirro, el Rojo, a causa del color de su cabellera), vivía con su abuelo. Odiseo, Fénix y Diomedes partieron en embajada a buscarle. Licomedes trató de oponerse a que se marchara, pero el joven, fiel a la tradición belicosa de su padre, siguió de buen grado a los enviados de Agamenón. Más difícil era robar el Paladión, que se encontraba bajo buena guardia en el templo de Atenea, sobre la ciudadela de Troya. Odiseo, ayudado por Diomedes, se propuso apoderarse de él. Los dos penetraron en la ciudad (por una cloaca, se dice), y Odiseo subió hasta la ciudadela. De camino, habría sido reconocido por

Helena, que no le denunció, sino que, al contrario, le ayudó, asegurándose así un título a su agradecimiento. Luego Odiseo volvió a marcharse con su botín, no sin matar a varios guardianes. Faltaba persuadir a Filoctetes que fuera a Troya. Abandonado en Lemnos, llevaba una vida miserable y odiaba profundamente a los jefes aqueos que le habían dejado allí sin cuidado. Odiseo, una vez más, aceptó la embajada. Hábil en hablar, excusó la conducta de los aqueos y, finalmente, prometió que Filoctetes, si era cuidado por los hijos de Asclepio, Podalirio y Macaón, que se encontraban en Troya, no podía dejar de ser curado. Filoctetes se dejó convencer y siguió a Odiseo.

Por otra parte, fue curado, como le había hecho esperar Odiseo.

El caballo de Troya

Reunidas así todas las condiciones, Troya no podía dejar de ser tomada. Pero hizo falta recurrir a una última astucia —mitad estratagema guerrera, mitad rito mágico—, cuya idea también habría sido sugerida por Heleno. Se construyó un inmenso caballo de madera, en el que se escondieron los mejores guerreros, y luego los aqueos levantaron el campo, se embarcaron y fingieron abandonar el país. Pero, en realidad, fueron a emboscarse no lejos de allí, tras la isla de Ténedos. Un solo hombre había quedado en Tróade, Sinón, primo hermano de Odiseo y nieto, como él, del astuto Autólico. Apresado por pastores troyanos cuando fingía esconderse, Sinón es llevado a Príamo. Allí hace la comedia, finge haber sido perseguido por los aqueos, que querían inmolarle a los dioses, y se deja arrancar presuntas confesiones sobre las intenciones de los jefes griegos al construir el caballo gigante.

Ese caballo, dijo, es una ofrenda destinada a Palas Atenea en reparación del sacrilegio cometido por Odiseo al robar el Paladión. Varios prodigios habían asustado a los griegos, y Calcante había revelado que la diosa exigía que se le rindiera culto bajo la forma de un caballo. Pero los griegos han construido un caballo gigantesco, que los troyanos no podrán introducir en su ciudad, pues saben que el destino promete a los troyanos la supremacía sobre Grecia si dan culto al caballo en su ciudad. Apenas acababa Sinón sus revelaciones embusteras, cuando un presagio, también falso, fue enviado por Apolo. Laocoonte, el sacerdote de Apolo, fue la primera víctima. Presente a las palabras de Sinón, Laocoonte le había acusado de

mentira y se había opuesto formalmente a que se hiciera una brecha en la muralla para introducir por ella el caballo, como proponían la mayor parte de los jefes troyanos.

Ahora bien, en el momento en que Laocoonte iba a ofrecer un sacrificio en la orilla, dos serpientes monstruosas salieron del agua y le ahogaron, igual que a sus hijos, que le acompañaban. En realidad, Apolo le hacía expiar un sacrilegio que había cometido antaño en su templo, pero los troyanos creyeron que los dioses castigaban su resistencia a los consejos de Sinón, y se decidió introducir el caballo en la ciudad.

La noche siguiente, Sinón liberó a los guerreros encerrados en el caballo, e hizo, con una antorcha, la señal convenida a los navíos griegos, que volvieron. Los soldados hicieron una matanza entre los troyanos y abrieron las puertas de la ciudad al resto del ejército. Troya estaba tomada.

La suerte de los cautivos

Menelao se precipitó a la casa de Deífobo, donde sabía que vivía Helena. Mutiló cruelmente a Deífobo y se apoderó de su mujer infiel. En ese momento, sobre el relato de su encuentro, las tradiciones difieren. O bien Helena habría traicionado a Deífobo, escondiendo las armas y entregando la casa a Menelao, para asegurarse el perdón; o bien Odiseo habría intercedido por ella ante Menelao, o, sencillamente, Helena se habría refugiado al pie del altar doméstico y, en el desorden de su arreglo, habría ofrecido a Menelao un espectáculo tan conmovedor que no pudo matarla.

Mientras tanto, los griegos se repartían en la orilla los despojos de Troya, no sin muchas disputas. La más célebre —tema a menudo utilizado por los poetas trágicos— fue la que enfrentó a Odiseo con el gran Áyax, hijo de Telamón. Tetis había prometido dar las armas de Aquiles al más valiente de los griegos, al que hubiera inspirado más vivo terror a los troyanos. Áyax y Odiseo se presentaron. Para decidir entre ellos, se interrogó a los prisioneros troyanos que, se dice que por despecho, designaron a Odiseo. Éste obtuvo las armas, pero, por la noche, Áyax se volvió loco, mató los rebaños destinados a alimentar a los griegos y, por la mañana, cuando vio lo que había hecho, se suicidó.

La suerte de las cautivas troyanas se arregló de modos diversos. Casandra, la profetisa, fue atribuida a Agamenón. Polixena fue degollada sobre

la tumba de Aquiles. Andrómaca, la mujer de Héctor, le correspondió a Neoptólemo, el hijo de Aquiles, pero Odiseo exigió que se matara a Astianacte, el hijo de Héctor, que fue precipitado desde lo alto de las murallas de la ciudad. La vieja reina Hécuba, que había asistido al asesinato de su marido, muerto por Neoptólemo al pie del altar doméstico, obtuvo una venganza atroz de uno de sus yernos, el rey Poliméstor, culpable de haber matado al más joven de los hijos de Príamo, a quien se le había confiado para que, en caso de desgracia, subsistiera al menos un representante de la dinastía real. Ella le hizo que viniera a verla, bajo un pretexto falaz, y le sacó los ojos. Por ese crimen, los jefes aqueos la condenaron a ser lapidada. Pero, bajo el montón de piedras, en lugar de encontrar su cadáver, vieron una perra de ojos de fuego que se escapó.

Los regresos

La larga novela de Troya no se acaba con la toma de la ciudad. El desarrollo de los destinos, comenzado el día en que Dárdanos había fundado la primera ciudadela de la ciudad en la colina que llevaba el nombre significativo de «Colina del Error» (Colina de Até), se prosigue casi hasta el infinito, extendiendo sus consecuencias últimas por el mundo.

Para la mayor parte de los jefes aqueos, hubo el drama de los regresos (*Los regresos* es el nombre de una epopeya hoy perdida). Algunos, como Menelao, que tenían un motivo legítimo para combatir contra Troya, escaparon de la desgracia. La mayor parte fueron víctimas de una maldición y, durante largos años, no conocieron el reposo.

El grueso de la flota volvió hacia Grecia con la mayor parte de las tropas. Cuando llegaron a la vista de la Eubea, de noche, fueron engañados por un fuego encendido en los arrecifes, y casi todos los navíos se destrozaron. Ese fuego había sido encendido por Nauplio, el nieto de este otro Nauplio el cual había nacido de los amores del dios del mar Poseidón con Amimone (véase p. 188). Nauplio era un piloto notable: se afirma incluso a veces que había reemplazado a Tifis en el timón del *Argos* (véase p. 210). Su hijo era Palamedes, que había descubierto la astucia de Odiseo (véase p. 226). Y Odiseo odiaba tanto a Palamedes que se las arregló para hacerle

acusar, sin razón, de un robo sacrílego, ante los aqueos, en Troya, obteniendo que fuera lapidado. Nauplio decidió vengarse de los aqueos, y por eso provocó su naufragio en Eubea.

Agamenón

Agamenón, retenido ante Troya un poco más de tiempo que los demás, no naufragó con el resto de la flota, pero tampoco dejó de ser víctima de otra venganza, que le esperaba en su palacio. En su ausencia, había confiado a su mujer Clitemnestra a la custodia de un viejo aedo, Demódocos. Pero Clitemnestra, que no había olvidado su rencor hacia su marido, se las arregló para apartar a ese guardián incómodo, y vivió abiertamente con Egisto, el hijo de Tiestes. La maldición lanzada antaño por Pélope no había agotado sus terribles efectos. Egisto, sabiendo que estaba próximo el regreso de Agamenón, había apostado vigías, y pudo así acoger al rey en la orilla con grandes demostraciones de alegría. Le ofreció un banquete, y en él le mató. Tal es la versión más sencilla. Pero no es la de los poetas trágicos, y en especial la de Esquilo. Según ellos, Clitemnestra fue la asesina de su marido. Egisto la impulsó a ello, pero también su propio rencor, y una razón adicional se la proporcionó la noticia que le llegó del vínculo existente entre Agamenón y Casandra. Cuando volvió Agamenón, le puso buena cara y, para vestirle, le dio una túnica cuyas mangas le había cosido. Agamenón tomó un baño y, sin desconfianza, quiso ponerse el ropaje, pero, naturalmente, no lo consiguió: ella, cuando le vio así enredado y sin poder valerse, tomó una espada y le mató.

Egisto y Clitemnestra quedaron como dueños únicos de Micenas. Pero Electra, una de las hijas de Agamenón, logró llevarse secretamente a su joven hermano, el pequeño Orestes, evitándole así una muerte segura. Orestes se educó en Fócida, con Estrofio, en compañía de Pílades, el hijo del rey. Cuando fue mayor, Orestes recibió de Apolo la orden de vengar a su padre matando a Egisto y Clitemnestra. Orestes obedeció. Presentándose en palacio como un viajero, hirió a Egisto, éste lanzó un grito, Clitemnestra acudió, reconoció a su hijo y le suplicó que tuviera piedad de ella. Pero Orestes fue inflexible y la degolló.

En ese momento, la locura se apoderó de Orestes: fue perseguido como asesino de su propia madre por las Erinias, que ya no le dejaron un mo-

mento de reposo. Acompañado por Pílades, buscó refugio en Delfos, donde Apolo le purificó de su crimen. Pero las Erinias siguieron encarnizándose sobre él. Al fin, fue llevado ante el tribunal del Areópago, en Atenas, y las sentencias de los jueces se dividieron por igual entre la condena y la absolución. Pero Atenea, que presidía el tribunal, votó por la clemencia, y Orestes fue liberado. Desde entonces, la maldición de Pélope estaba extinguida.

El regreso de Odiseo

El más célebre de todos los regresos es el de Odiseo. Constituye el tema de la *Odisea*, y la personalidad del protagonista no ha dejado de enriquecerse hasta el punto de dar lugar a un verdadero ciclo, que en Italia y en el mundo etrusco parece haber tenido un favor muy especial. Tras la toma de Troya, Odiseo se peleó con los otros jefes y siguió a Agamenón. Pero pronto fue separado de éste y abordó en Tracia, donde tomó y asoló la ciudad de Ismaros. No dejó a salvo más que al sacerdote de Apolo, Marón, que le regaló doce tinajas de un vino precioso, dulce y fuerte. Luego puso rumbo al sur, y, al cabo de varios días, abordó en el país de los lotófagos, pueblo que se alimentaba de un fruto maravilloso, el loto, tan exquisito que quienquiera que lo probara no quería marcharse ya. Odiseo tuvo que emplear la fuerza para arrancar a sus hombres a tales delicias.

Subiendo al norte, Odiseo llegó a Sicilia, al país de los cíclopes. Desembarcó con doce hombres, llevando una tinaja del vino de Marón. Entraron en una caverna cuyo propietario era el cíclope Polifemo, horrible gigante que no tenía más que un ojo en medio de la frente. Polifemo los encerró y quiso devorarlos de dos en dos. Odiseo logró hacerle beber vino, lo que sumergió al monstruo en un profundo sueño. Odiseo lo aprovechó para cegarle, y él y sus hombres pudieron escapar, disimulados bajo el vellón de los carneros del gigante. Poseidón, que era el padre de Polifemo, sintió desde ese momento un odio violento hacia Odiseo.

Escapado de los cíclopes, Odiseo llegó a la isla de Eolo, el señor de los vientos, que le dio un odre en que estaban encerrados todos los vientos, salvo una brisa favorable, que había de llevar a los barcos hasta Ítaca. Pero, aprovechando el sueño de Odiseo, sus compañeros abrieron el odre; se desencadenó la tempestad y les llevó a la isla de Eolo, que esta vez no quiso

acogerles. Odiseo volvió a partir, al azar. Con los lestrigones, un pueblo de antropófagos, perdió todos sus barcos, salvo uno, y en esa embarcación es donde llegó a la isla de Aea, donde vivía la maga Circe. Ésta era hija del Sol y de la oceánida Perseida, y hermana del rey de Cólquida, Aetes (véase p. 210). Vivía sola, con sirvientes, y metamorfoseaba en animales a todos los viajeros que llegaban a su palacio. Odiseo, sin saber lo que le esperaba, envió en exploración un grupo de marineros: la maga les acogió amablemente y les dio de beber un brebaje encantado, transformándoles en lobos, en perros, etc. Odiseo, cuando no vio volver a sus compañeros, emprendió su búsqueda solo. En el bosque, Hermes le abordó y le dio el secreto para escapar a los encantamientos de Circe: que echara en el brebaje una hierba llamada *moly* y la bruja estaría a su merced. Armado de la planta mágica, Odiseo resistió a los encantamientos: sacó la espada y obligó a Circe a dar forma humana a sus amigos. Luego pasó con ella un mes —o un año— de delicias, y le dio un hijo, Telégono. Al partir, recibió de Circe el consejo de ir a consultar al alma del adivino Tiresias, en el país de los cimerios.

Tiresias, debidamente evocado, revela a Odiseo el porvenir que le espera, y el héroe se vuelve a marchar, infatigablemente. Costea la isla de las sirenas, monstruos medio mujeres, medio pájaros, hijas de la musa Melpómene y del dios-río Aqueloo; con su música, atraían a las naves, que se estrellaban en los escollos de la isla. Tras de lo cual, ellas devoraban a los náufragos. Pero Circe había enseñado a Odiseo lo que debía hacer. Odiseo llenó de cera las orejas a los marineros y se hizo atar al mástil del navío, pudiendo así atravesar sin temor el lugar peligroso. Después, tuvo que afrontar a los dos monstruos Caribdis y Escila, que devoraban a los marineros y provocaban temibles remolinos. Luego abordó en la isla de Trinacia, donde pacían bueyes blancos consagrados al Sol. Una larga calma retuvo en la isla a los compañeros de Odiseo más tiempo del que pensaban, y no pudieron menos, impulsados por el hambre, de matar un buey, durante el sueño de su jefe. El Sol fue a quejarse a Zeus. Cuando el barco volvió a partir, el dios envió una tempestad terrible, el barco zozobró y todos se ahogaron, menos Odiseo, que, aferrado al mástil, fue arrastrado por la mar durante nueve días con sus nueve noches. El décimo día llegó a la isla de Calipso, una ninfa que le retuvo con ella varios años. Pero Atenea

obtuvo de Zeus que enviase a Hermes a dar orden a Calipso de que dejara ir a Odiseo. Y así fue como, después de haber construido él mismo una balsa y conjurado una tempestad suscitada por Poseidón, llegó, agotado pero vivo, a la isla de los feacios.

Ya los viajes de Odiseo estaban casi terminados. Los feacios le acogieron con bondad y, cargándole de muchos regalos, le hicieron llevar hasta Ítaca. Pero le hacía falta reconquistar su reino, que estaba en manos de un tropel de jóvenes príncipes pretendientes que, reunidos en torno de Penélope y devorándolo todo en palacio, imponían su ley en Ítaca. Muy hábilmente, disfrazado de mendigo, Odiseo consiguió deslizarse en su casa, sin dejarse reconocer más que por algunos hombres seguros. Con ocasión de un concurso de tiro con arco —que aconsejó a Penélope que organizara— aniquiló a los pretendientes, y pudo por fin recobrar su lugar.

Así se termina la *Odisea*, pero la saga de Odiseo no se acaba con eso. Se contaba que el héroe había vuelto a hacerse a la mar y había guerreado en Epiro, o bien que había partido a fundar ciudades entre los tirrenios (en el país de los etruscos) y que, finalmente, había sido muerto, accidentalmente, por Telégono, el hijo que había tenido con Circe.

NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA

La novela de Troya y sus consecuencias naturales, la historia de los regresos, forman la materia predilecta tratada por los poetas, sobre todo los trágicos. Objeto de un largo trabajo, que duró siglos, esa novela se enriqueció de época en época, tendiendo a atraer hacia sí, y a asimilar luego, la mayor parte de las tradiciones locales. Pero otros ciclos le proporcionaron también temas, en especial el de Tebas, la ciudad de Beocia.

El ciclo tebano

Edipo, héroe trágico por excelencia, pertenece a la raza de Cadmo (véanse pp. 220-221). Su padre es Layo, hijo de Labdaco: éste ha nacido a su vez de Polidoro, el hijo de Cadmo, y de Nictis, que, por su parte, está vinculada a

la raza de los espartos, los hombres nacidos de los dientes del dragón de Ares. La madre de Edipo en la *Odisea* se llama Epicaste; entre los trágicos, se llama Yocasta, y se la relaciona generalmente con Penteo, y, por él, con Equión, que es también uno de los espartos. El nombre de Yocasta es el que le ha quedado, impuesto por el *Edipo rey* de Sófocles.

El nacimiento de Edipo

A su nacimiento, Edipo ya está marcado por una maldición. Las tradiciones varían en cuanto a su índole. A veces se considera que se trata de un oráculo que habría declarado que el hijo que nacería de Yocasta y de Layo mataría a su padre. Otras veces se admite que un oráculo había prohibido a Layo engendrar hijos: si lo infringía, no sólo su hijo mataría a su padre, sino que sería causa de una espantosa serie de desgracias para su casa. Otra versión, al parecer afanosa de dar una justificación moral a esa prohibición divina, recordaba que Layo, en el tiempo en que Licos reinaba sobre Tebas (véase p. 220), había tenido que buscar asilo en la corte del rey Pélope, en Pisa. Allí habría amado y pervertido al joven Crisipo, un hijo del rey: incluso, habría sido el primero en experimentar y practicar amores contra naturaleza. Por esa razón, Pélope le habría maldecido, y los dioses, sancionando esta maldición, le habrían querido herir en su descendencia masculina.

Sea como fuere, Layo no tuvo en cuenta la advertencia de los dioses y tuvo un hijo. Pero, por prudencia, no quiso conservar al niño y, a su nacimiento, le hizo abandonar en la montaña. Le había perforado los tobillos, para atárselos con una correa, y la hinchazón causada por esta herida le valió al niño el nombre de Edipo (que significa en griego «Pie-Hinchado»). El niño fue hallado, en la montaña, por unos pastores corintios, que le llevaron a su rey, Pólibo. Peribea, la mujer de Pólibo, encontró muy hermoso a ese niño y le crió con el mayor cuidado. El regalo de los pastores le encantó tanto más cuanto que deseaba apasionadamente tener un hijo y la naturaleza se lo negaba.

Durante toda su infancia y su adolescencia, Edipo se quedó en la corte de Pólibo, que le consideraba como su hijo. Pero cuando fue mayor, abandonó a Pólibo y se fue a buscar fortuna por el mundo. Las razones alegadas son diversas. La versión más sencilla, quizá la más antigua, es que Edipo

se habría ido en busca de unos caballos robados a Pólibo. Otras tradiciones dicen que el joven, en una riña con un corintio, fue tratado de expósito. Inquieto, habría preguntado entonces a Pólibo, que le habría revelado que efectivamente no era su hijo. Entonces Edipo habría decidido partir a descubrir quién era su padre.

Fuera la que fuese la razón, ese viaje iba a ser decisivo para Edipo, pues en ese momento encontró a Layo. El lugar de su encuentro difiere según los autores; lo más frecuente es que se sitúe en Fócida, en la encrucijada de Megas. Allí, el camino está encajado, y cuando el heraldo de Layo ordenó a Edipo que dejara paso al rey y mató a uno de sus caballos porque no se apresuraba a obedecer, Edipo, en su cólera, mató al heraldo y a Layo.

Y, sin embargo, había sido avisado por los dioses. Cuando encontró a Layo, venía precisamente de Delfos, donde el oráculo de Apolo le había revelado que mataría a su padre y se casaría con su madre. A pesar de eso, no pudo escapar a su destino.

Tras la muerte de Layo, sin darse cuenta de lo que había hecho, prosiguió su camino y llegó a las puertas de Tebas. Allí encontró a la Esfinge (esta palabra designa un monstruo mitad mujer, mitad león). Ese monstruo planteaba enigmas a los caminantes y devoraba a los que no sabían responder.

La Esfinge

Las adivinanzas de la Esfinge eran siempre las mismas («¿Quién es el ser que anda unas veces con dos patas, otras veces con tres, otras con cuatro, y que es más débil cuantas más patas tiene? ¿Cuáles son las dos hermanas que se engendran mutuamente?». Las respuestas son, naturalmente, a la primera pregunta, «el hombre», y a la segunda, «el día y la noche», siendo femeninas en griego estas dos palabras). Pero los tebanos no sabían responder. Edipo, en cambio, resolvió los enigmas inmediatamente y la Esfinge, de rabia, se precipitó por las rocas de un barranco. Los tebanos, agradecidos, quisieron que Edipo fuera su rey. Tras la muerte de Layo, Creón, el hermano de Yocasta, había tomado el poder, pero se esfumó en favor del extranjero.

El drama

Pronto, sin embargo, el secreto del nacimiento de Edipo se iba a descubrir. En una versión antigua, son las cicatrices de los tobillos las que revelan su identidad a Yocasta. Pero Sófocles ha imaginado (o seguido) una versión mucho más dramática. Al ser Edipo rey de Tebas, una peste hace estragos en la ciudad. Creón fue enviado a Delfos a preguntar la causa de la calamidad. Volvió con una respuesta muy tajante: la peste sólo cesaría cuando se vengara la muerte de Layo. Entonces comienza una larga investigación policíaca, promovida por el propio Edipo, que ha lanzado por adelantado un juramento terrible contra el asesino, sea quien sea. Poco a poco, se desgarra el velo: aparecen los detalles significativos. Edipo resulta ser el hijo de Yocasta y el asesino de su padre. Yocasta, que ha seguido la terrible revelación al lado de Edipo, huye al interior del palacio y se ahorca. Edipo se saca los ojos con la hebilla de Yocasta y abandona Tebas, condenándose a sí mismo al destierro. Sale de la ciudad acompañado por su hija Antígona. Sus dos hijos, Eteocles y Polinices, se apartan de él con horror, y él los maldice.

En el estado épico de la leyenda, la muerte de Yocasta no interrumpía el reinado de Edipo, que continuaba dirigiendo los asuntos de Tebas y moría en una expedición contra unos vecinos, los minyanos de Ergino (véase p. 197). Pero el arte de Sófocles ha impuesto la imagen de Edipo, cegado y errante, buscando un asilo en Ática, junto a Teseo, que le acoge con bondad. Edipo murió en la aldea de Colono, en Ática, y un oráculo declaró que el país donde reposara sería bendecido por los dioses. Al saberlo, Eteocles y Polinices reclamaron sus cenizas a Teseo, pero éste no se las quiso dar.

La guerra de los Siete Jefes

Sin embargo, la maldición de Edipo y también el pecado original que pesa sobre su nacimiento continúan influyendo en la generación siguiente. Eteocles y Polinices guardaron en herencia el trono de Tebas, y, para evitar la discordia, decidieron ejercer el poder alternativamente, cada cual durante un año. Eteocles fue el primero. Polinices se alejó. Pero, acabado el año, cuando volvió, su hermano se negó a cederle el trono. Polinices decidió entonces organizar una expedición para recobrar sus derechos por la fuerza.

Ahora bien, en ese tiempo reinaba en Argos un príncipe llamado Adrasto, que compartía el país con Anfiarao y con Ifis. Esta situación databa del tiempo en que Preto había dividido su reino con el adivino Melampo y el hermano de éste, Bías, para obtener la curación de sus hijas, las Proétidas (véase p. 193). Polinices, expulsado de Tebas por Eteocles, llegó una noche de tormenta al palacio de Adrasto, y, por azar, al mismo tiempo que se presentaba Tideo, el hijo del rey de Calidón, Eneo (véase p. 204), desterrado por su padre a causa de un crimen. Y los dos, en el patio de entrada, empezaron a reñir. Adrasto, despierto por el ruido, les hizo entrar, purificó a Tideo de la mancha de su crimen y, notando que sus escudos llevaban el uno la imagen de un león y el otro la de un jabalí, se acordó de un oráculo que decía que debía casar a sus hijas con un león y un jabalí. Dio la mayor, Argía, a Polinices, y la menor, Deipila, a Tideo, y les prometió a los dos que les volvería a llevar a su patria restableciéndoles en sus derechos. Así es como empezó la expedición de los Siete Jefes contra Tebas, en la que participaron los descendientes de Bías, Melampo y Preto, así como contingentes arcadios y mesenios; los atridas, que reinaban entonces en Esparta y en Micenas, se habían abstenido. Bajo el mando de Adrasto, los siete jefes eran: Anfiarao, Capaneo (descendiente de Preto), Hipomedonte, un sobrino de Adrasto, Partenopeo (considerado a menudo hermano de Adrasto), Tideo y Polinices.

El ejército se puso en camino, fundó, al pasar por Nemea, los Juegos Nemeos, y, en el Ismenos, obtuvo una primera victoria contra los tebanos, que tuvieron que encerrarse en su ciudad. Pero, cuando dio el asalto, fue aniquilado. Eteocles y Polinices lucharon en singular combate y se mataron ambos simultáneamente. De los siete jefes, no hubo más que un superviviente, Adrasto, llevado lejos del campo de batalla por su caballo, Areion.

Los Epígonos

Nada desanimado por ese fracaso, Adrasto, diez años más tarde, iba a emprender una nueva expedición con los hijos de los muertos —lo que se llama la guerra de los Epígonos—. Esa expedición tuvo éxito. Se instaló en el trono de Tebas a Tersandro, el hijo de Polinices, pero Adrasto perdió a su hijo, Egialeo, muerto por Laodamante, hijo de Eteocles, y, de dolor, se arrojó en una pira, cumpliendo así un oráculo de Apolo.

Un episodio de la guerra de los Siete Jefes se ha hecho especialmente célebre a partir de Sófocles y su tragedia *Antígona*. Tras la muerte de su padre en Colono, Antígona había vuelto a Tebas, donde reinaba Creón (tal es la versión de Sófocles). Cuando se produjo el ataque de los Siete Jefes, Antígona pudo asistir a la batalla, y vio a sus hermanos matarse mutuamente; pero, mientras que Creón concedía los honores fúnebres a Eteocles, que combatía del lado de los tebanos, prohibió dar sepultura a Polinices, que había llamado al extranjero contra su patria. Antígona, considerando que era un deber sagrado, superior a toda ley humana, dar sepultura a los suyos, infringió la prohibición de Creón, echando sobre el cadáver mutilado de su hermano el puñado de polvo que exigía el rito. Entonces fue condenada a muerte por Creón y encerrada viva en la tumba de los Labdacidas. Se ahorcó en su prisión, y Hemón, hijo de Creón, que la amaba, la siguió a la muerte.

Edipo, aplastado por un destino que no ha merecido, ha llegado a ser la figura trágica por excelencia, en quien se resume la concepción terrible de un universo donde la libertad es sólo una irrisión. A su lado, Antígona, símbolo de piedad y de amor, queda destrozada sin compasión por una ley arbitraria e inicua. Por ambos lados, la conciencia humana entra en conflicto con fuerzas que pueden aplastarla, pero son impotentes para hacer que reniegue de sí misma.

Así, hacia el tiempo en que Fidias esculpía el *Zeus* de Olimpia, en el que se expresaba la majestad del padre de los dioses, el mito, en manos de los poetas trágicos, seguía fiel a su papel primero, que es el de formar un lenguaje, un método de pensamiento capaz de captar realidades que, sin él, serían inaccesibles, si no hubiera más que la pura razón para alcanzarlas.

LEYENDAS DIVERSAS

Los grandes ciclos legendarios, al ofrecer a los poetas y a los artistas una fuente inagotable de inspiración, facilitaron la formación de un espíritu nacional helénico, pero el particularismo irreductible de las ciudades y de las razas no dejó de existir, y conservó, para expresarse, verdaderas mi-

tologías provinciales que nunca se fundieron enteramente en el tesoro común.

Leyendas áticas

Cécrope

Todas las leyendas del Ática, en especial, forman un grupo que presenta caracteres originales y parece haberse desarrollado independientemente de los ciclos mayores, que dominaban las tradiciones argivas. Se entrevé que el Ática, donde florece a partir del siglo v a. C. una civilización particularmente brillante, vivió mucho tiempo al margen del mundo aqueo. Por otra parte, sólo fue bastante tarde, como se sabe, cuando los atenienses lograron hacer figurar un contingente de su nación en la enumeración de los pueblos que participaron en la guerra de Troya: lo que se llama, en las páginas de la *Ilíada*, el Catálogo de los Barcos.

El primer rey del Ática que conoce la tradición es Cécrope. Habría nacido del suelo mismo de su país, que tomó entonces el nombre de Cecropeia, mientras que hasta entonces se llamaba simplemente Acté (el Promontorio). Se casó con Aglauros, hija de un epónimo mítico del Acté, llamado Acteo, figura simplemente imaginada para dar un padre a la primera reina del país. Cécrope y esta Aglauros tuvieron cuatro hijos: un hijo, Erisicto, y tres hijas, llamadas Aglauros II, Hersé y Pandroso. Pero Erisicto (cuyo nombre evoca el dominio propio del dios Poseidón, el de los temblores de tierra) murió joven y sin descendencia, y en ese momento es cuando se sitúa el nacimiento del pequeño Erictonio, hijo de Hefesto y —moralmente al menos— de Atenea (véanse pp. 181-182). Hemos contado cómo las tres hijas de Cécrope, por indiscreción, causaron su propia pérdida, mientras que Erictonio era criado por la propia Atenea.

Erecteo. Filomela y Procne. Oritia

Erictonio se casó con una náyade, Praxitea, y tuvo por hijo a Pandión, que le sucedió como rey de Ática. Pandión se casó también con una náyade, llamada Zeuxipo, y tuvo con ella dos hijos, Erecteo y Butes, y dos hijas, Filomela y Procne. En el tiempo en que reinaba Pandión, el rey de

Tebas era Labdaco, y, como pasó a menudo en tiempos históricos, la guerra había estallado entre las gentes del Ática y los beocios. Pandión solicitó la alianza de un rey de Tracia, Tereo, que era hijo de Ares, y, para sellar la alianza, le dio en matrimonio a su hija mayor, Procne. Pronto tuvo ésta un hijo de su marido, llamado Itis. Pero Procne se aburría en Tracia, lejos de Atenas, y quiso hacer acudir a su lado a su hermana Filomela. Tereo consintió y fue a buscar a la muchacha. Sin embargo, durante el viaje se enamoró de ella y la violó. Luego, para impedir que se quejara a su hermana, le cortó la lengua. Pero Filomela encontró un medio de hacerse entender; en un tapiz, bordó la historia de la violencia que había sufrido.

Procne decidió vengarla. Para ello, mató a Itis, su propio hijo, y dio a comer esa carne a Tereo, tras lo cual huyó con su hermana.

Cuando supo lo que había hecho su mujer, Tereo empuñó una hacha y se lanzó en persecución de las dos hermanas. Las alcanzó en Daulis, en Fócida. Pero Filomela y Procne, viéndole llegar, imploraron a los dioses, que tuvieron compasión de ellas y las transformaron en pájaros. Procne se convirtió en ruiseñor y Filomela en golondrina.

Tereo también quedó metamorfoseado, en su caso convirtiéndose en abubilla.

Erecteo tuvo con su mujer, llamada Praxitea como la de Erictonio, gran número de hijos e hijas. La historia de una de éstas, Oritia, constituye uno de los mitos locales más originales de Atenas. Un día que la muchacha se paseaba con compañeras a orillas del Iliso, el río de Atenas, el dios del viento, Bóreas —un tracio como Tereo, pero perteneciente a la raza de los titanes, puesto que pasa por ser hijo de Eos (la Aurora) y de Astreo— la arrebató y se la llevó a su lejano país. Otra tradición quería que el rapto tuviera lugar durante una fiesta de las Panateneas, cuando la procesión subía hacia la Acrópolis y el templo de Atenea. Sea como fuere, Oritia vivió con Bóreas y le dio dos hijos, Calais y Cetes (véanse pp. 211-212).

Las otras hijas de Erecteo no tuvieron mejor destino. En el curso de una guerra entre los atenienses y los de Eleusis, el rey preguntó al oráculo de Delfos cómo podría obtener la victoria, y el dios le respondió que debía sacrificar a una de sus hijas. Erecteo tuvo ese valor, pero las hermanas de

la que él eligió habían hecho juramento de no sobrevivir a su hermana, y se suicidaron todas.

Dédalo y Minos

Otra leyenda ática, que también forma parte de la gesta de los reyes legendarios, nos lleva una vez más hacia el dominio cretense. Es la leyenda de Dédalo, que presenta en el plano del mito el problema del nacimiento (o el renacimiento) de la plástica.

Dédalo es un ateniense que pertenece a la familia de Cécrope. En efecto, suele pasar por ser el hijo de Alcipe, una hija nacida de los amores de Aglauros II (hija a su vez de Cécrope) con el dios Ares. Desciende, pues, de la primera dinastía real de Atenas. Es el tipo mismo del inventor universal, alternativamente escultor, arquitecto, mecánico. Se le atribuye incluso la construcción de «robots», estatuas animadas que estaban cerca de realizar las acciones de los seres vivos. Dédalo trabajaba en Atenas y tenía por discípulo a su sobrino Talos. Éste se mostraba tan hábil que Dédalo sintió celos, y el día en que Talos, inspirándose en la mandíbula de la serpiente, inventó la sierra, Dédalo le tiró desde lo alto de la Acrópolis. Pero se descubrió el crimen, y Dédalo fue llevado ante el Areópago, que le condenó. Dédalo fue desterrado y huyó a Creta, junto al rey Minos, de quien llegó a ser escultor y arquitecto habitual. Como Pasífae, la mujer del rey Minos (era la hermana de Perses y de Aetes, los hijos de Helios, y, como ellos, era buena maga [véanse pp. 199 y 208]) se había enamorado de un toro y Dédalo le fabricó una ternera de madera donde se encerró la reina, pudiendo satisfacer su pasión. En esas condiciones fue como concibió al Minotauro (véanse pp. 207-208). Para el rey Minos, Dédalo construyó el laberinto, un palacio de complicados corredores, donde el rey encerró al Minotauro para ocultar la vergüenza de su mujer. Después, cuando Teseo llegó a combatir contra el monstruo y Ariadna tuvo deseo de salvarle, también fue Dédalo quien sacó del apuro a la muchacha sugiriéndole el medio de procurar a Teseo un socorro eficaz: no tenía más que darle a Teseo un ovillo de hilo para que lo desenrollara a medida que avanzara por el laberinto: así podría volver.

Sin embargo, la aventura estuvo a punto de acabar mal para el demasiado ingenioso arquitecto. Minos, al saber la manera como Teseo había

podido hallar de nuevo su camino, se encolerizó violentamente y encerró a Dédalo, a su vez, en el palacio maldito, donde le dio por compañero al joven Ícaro, el hijo que Dédalo había tenido con una esclava del palacio. Pensaba así haber puesto a buen recaudo a su arquitecto. Pero éste, con las alas de las aves devoradas por el Minotauro y con cera, fabricó dos pares de alas e Ícaro y él abandonaron el laberinto por vía aérea. Pero Ícaro era joven y se sintió tan feliz de volar que subió demasiado alto y se acercó imprudentemente al sol, tanto que la cera que sujetaba sus alas se fundió y cayó en el mar, que, desde entonces, lleva el nombre de mar Icario. Dédalo, en cambio, prosiguió su camino sin obstáculo y aterrizó en Cumas.

Minos, al saber la huida del prisionero, decidió perseguirle. Adivinando la dirección que había tomado, fue a Sicilia, y allí, de ciudad en ciudad, se fue informando de si Dédalo estaba por allí.

Ahora bien, Dédalo se había refugiado efectivamente en Sicilia, en la ciudad de Camicos, en la corte del rey Cócalo. Minos, que conocía la afición de Dédalo a las invenciones sutiles, había imaginado el siguiente medio para descubrir su presencia. A cada uno de sus anfitriones, en las ciudades que atravesaba, les mostraba una caracola y un hilo, desafiando a que cualquiera hiciera pasar el hilo a través de la caracola sin romperla. Cócalo, cuando recibió a Minos, no pudo resistir al placer de resolver el problema. Fue secretamente a ver a Dédalo, que se ocultaba en su casa, y le preguntó el medio de resolver el problema planteado por Minos. Dédalo ató el hilo a una hormiga, que se metió por la caracola, recorrió sus espirales y salió llevando el hilo a rastras. Cuando Cócalo, triunfante, presentó a Minos la caracola enhebrada, éste ya no tuvo ninguna duda: Dédalo estaba por allí. Cócalo tuvo que reconocerlo y prometer que le entregaría a su huésped. Pero Dédalo, que había sospechado la presencia de Minos, dispuso en la sala de baño del palacio un sistema de tubos que le echaron a Minos pez hirviente, matándole.

Orfeo

Existe en la tradición legendaria una figura singular, la de Orfeo, que termina por cristalizar a su alrededor corrientes de pensamiento religioso, e incluso a veces místico, que no hemos podido penetrar enteramente.

Orfeo es hijo de Eagro, a quien se considera generalmente como un dios-río, que se tiene por hijo de Ares. Es un tracio, que fue amado por una musa, sea Polimnia, sea Clío, sea Calíope, y con ella tuvo a Orfeo. Otras veces, los genealogistas vinculaban a Orfeo con la familia del músico mítico Tamiris: en este caso, se le atribuye como madre a Menipea, la hija de éste. Los orígenes tracios de Orfeo nunca serán olvidados; todavía en representaciones de época romana, va vestido con el traje nacional tracio, y toda su leyenda se desarrolla en ese país de vastas llanuras barridas por el viento, donde también se situaba gran parte del mito de Dioniso (véanse p. 192), y de donde quizá, efectivamente, es originario el dios. Orfeo habría reinado sobre un pueblo de Tracia: los bistonianos, los odrisios o sus vecinos inmediatos, los macedonios. Es el cantor por excelencia, a la vez músico y poeta. Toca la lira, y unas veces se afirma que la inventó, y otras veces que la perfeccionó, aumentando el número de cuerdas, que pasaron de siete a ser nueve, «a causa del número de las Musas». Los cantos de Orfeo tenían poder mágico; eran tan bellos que toda la naturaleza era sensible a ellos; las fieras le seguían, los árboles y las plantas se inclinaban hacia él y, sobre todo, las almas de los hombres más feroces se endulzaban con su música.

Orfeo tomó parte en la expedición de los argonautas (véase p. 210), pero no remaba, pues no poseía el vigor físico de los héroes corrientes: marcaba el compás a los remeros y, cuando se elevaba una tempestad, calmaba los elementos, devolviendo la serenidad al corazón de los marinos. A instancias suyas los argonautas, pasando a Samotracia, se hicieron iniciar en los misterios de los cabiros, esos dioses extranjeros, simples *daimones* cuyo poder era inmenso, pero a los que ni siquiera se podía nombrar sin las mayores precauciones. Orfeo había sido iniciado en esa religión secreta, y quería asegurar a la expedición la protección de aquellos dioses bárbaros. Sabemos también que los cantos de Orfeo sobrepasaron a los de las sirenas e impidieron a los argonautas ceder a la tentación cuando el navío pasó los escollos donde ellas cantaban.

El descenso a los infiernos

El episodio más célebre de la leyenda de Orfeo es el de su descenso a los infiernos, y sin duda ahí hay una versión mítica del poder salvador atribuido a los ritos de que él era depositario. Virgilio, al final de las *Geórgicas*, nos ha conservado la más hermosa versión del mito, pero, sin duda, no es primitiva y se adivina en ella la huella del espíritu alejandrino. Orfeo, se nos dice, se había casado con Eurídice, hija de una dríada y de Apolo, o incluso dríada ella misma. Un día que la joven se paseaba junto a un río de Tracia, fue perseguida por Aristeo, el hijo de la ninfa Cirene y del dios-río Peneo. Corrió para escapar de él, pero le picó una serpiente en la hierba y murió. Orfeo, inconsolable, descendió a los infiernos para volverla a hallar y llevársela a la tierra. Y, con los acentos de su lira, no sólo encantó a los monstruos que guardaban el acceso al mundo infernal, sino también a los propios dioses de los muertos. Los condenados fueron aliviados un momento en su pena: la rueda de Ixión se detuvo, Tántalo se sintió saciado, etc. Hades y Perséfone consintieron en devolver a Eurídice, pero con una condición: que Orfeo volviera a salir a la luz del día, seguido de su mujer, sin volverse un momento para verla antes de salir del reino de los muertos. Orfeo aceptó y se puso en camino; Eurídice le seguía. Sin embargo, en el instante en que iban a hallarse otra vez en la luz, una duda terrible se deslizó en él: ¿no se habría burlado de él Perséfone? ¿Eurídice estaría verdaderamente detrás de él? No puede resistir, se vuelve, y Eurídice ya se aleja, se desvanece, muere por segunda vez. Y los infiernos quedan obstinadamente cerrados. Orfeo regresa solo, desconsolado, entre los humanos.

Muerte de Orfeo

La muerte del propio Orfeo se cuenta de diversas maneras según los autores. Con frecuencia se admite que murió despedazado por las mujeres tracias. Pero la razón alegada es variable. Unas veces se dice que las mujeres de su país, celosas de su fidelidad a la memoria de Eurídice, se consideraron insultadas y le castigaron de muerte; otras veces, que Orfeo, para no tener ya trato con las mujeres, se rodeaba de muchachos, y que las mujeres quisieron castigarle por esos amores contra naturaleza; otras, en fin, que Orfeo, al volver de los infiernos, había fundado unos misterios en cuyo transcurso revelaba a los hombres los secretos que había descubierto en el

más allá, pero prohibía la entrada a las mujeres. Una noche que los hombres estaban reunidos con él y habían dejado las armas a la puerta, las mujeres les hallaron, tomaron las armas e hicieron una matanza de Orfeo y sus fieles.

Cuando las mujeres tracias despedazaron el cuerpo de Orfeo, tiraron los trozos al río, que se los llevó hasta el mar. La cabeza y la lira del poeta llegaron así hasta Lesbos, donde los habitantes elevaron una tumba para custodiar esas reliquias de Orfeo.

En torno a esa figura de Orfeo se formó la teología llamada órfica, que parece haber sido esencialmente una revelación de los misterios de la muerte, y una serie de prácticas y de consejos destinados a permitir a los fieles llegar con seguridad al país de los bienaventurados.

Amor y Psique

Varios siglos después de Platón, hallamos en la obra de un platónico, Apuleyo, un mito que ha gozado de gran fortuna y cuya naturaleza y sentido siguen siendo, sin embargo, oscuros. La historia de Psique (cuyo nombre significa en griego «alma») y sus amores con Eros, el amor, están contados con toda extensión en las *Metamorfosis*, la novela escrita por Apuleyo a mediados del siglo II a. C., y que, aun siendo muy grata de lectura, no deja de estar igualmente cargada, casi con seguridad, de un simbolismo filosófico. Psique era la hija de un rey y tenía dos hermanas. Las tres eran de gran belleza, pero Psique sobrepasaba a sus hermanas; el esplendor de sus encantos era más que humano, hasta el punto de que llegaban desde muy lejos para admirarla, y que, poco a poco, empezaron a rendirle culto, como a una nueva Afrodita. Las hermanas de Psique encontraron fácilmente maridos; Psique se quedó tristemente, sin pretendiente, en el hogar de su padre. Desesperando de casarla nunca, el rey interrogó al oráculo, que dio una respuesta siniestra. Ordenó adornar a la muchacha como para nupcias y llevarla en procesión a la montaña, donde se la abandonaría en la cima de un roquedo. Allí, un monstruo iría a buscarla y se la llevaría consigo. Los padres de Psique quedaron desesperados, pero no pudieron dispensarse de obedecer a lo que era evidentemente la voluntad de los dioses.

Ahora bien, lo que había pasado era esto: Afrodita, celosa de los honores divinos que los hombres rendían a Psique, había decidido vengarse. Fue a buscar a su hijo, Eros, y le mandó que inspirara a Psique un amor irracional hacia una criatura abyecta, el más humilde, el más pobre, el más feo de los mortales. Pero Eros, cuando vio a la muchacha, se enamoró él mismo de ella, y tomó disposiciones para que le perteneciera. Entonces, Psique, una vez abandonada por sus padres y la multitud que la había acompañado en la cima del roquedo, no vio venir hacia ella el monstruo horrible con que se la había amenazado. En vez de eso, el soplo de Céfiro la elevó dulcemente y se la llevó al fondo de un valle, donde, con mil precauciones, la dejó en un césped florido. Agotada por esas emociones, Psique se adormeció y, al despertar, vio que estaba en un maravilloso jardín y que, ante ella, se levantaba un palacio cuyas paredes estaban guarnecidas de oro macizo. Las puertas del palacio estaban abiertas: no había nadie, pero entró, impulsada por la curiosidad. La acogieron, no seres de carne, sino voces, que le desearon la bienvenida, la invitaron a tomar un baño y luego a instalarse ante una mesa, que se halló servida de los platos más deliciosos. Mientras tanto, otras voces cantaban y unos instrumentos sonaban concertados. Terminado el festín, fue llevada, también por voces sin cuerpo, a un cuarto donde había una cama preparada. Psique se acostó, y cuando la oscuridad fue total, sintió a su lado una presencia: era el marido del que había hablado el oráculo, pero no le pareció a Psique tan monstruoso ni temible como creía, aunque no lo viera.

Al día siguiente, antes de amanecer, el marido desapareció, y, levantando el día, volvió a empezar el milagro. Sirvientes que no se veían cuidaron a Psique y le ofrecieron mil distracciones; por la noche volvió de nuevo el marido. Pasaron varios días de ese modo, y Psique se acostumbraba tiernamente a las novedades que al principio la habían asombrado. Psique era feliz. Pero al fin, empezó a echar de menos a la familia y, sobre todo, a sus hermanas, a quienes quería mucho. Se lo dijo a su marido, que empezó a ponerla en guardia contra los peligros que le hacía correr esa nostalgia. Le predijo que la presencia de sus hermanas le sería fatal. Pero Psique era tan obstinada y su marido tan tierno y tan deseoso de complacerla que terminó por consentir. Céfiro trajo al palacio maravillo-

so a las dos hermanas de Psique, que, en seguida, sintieron los más vivos celos de la felicidad de su hermana. El marido repitió sus advertencias: que Psique no intentase verlo, que aceptase su felicidad sin ceder a la curiosidad, y así duraría su dicha. Si no, habría de esperar las peores catástrofes.

Volvieron las hermanas, hicieron mil preguntas a Psique y, finalmente, fingieron sentir por ella temores que ya no podían ocultarle: ese marido misterioso no era otro que un dragón horrible que la engordaba para devorarla, por lo que debía actuar mientras todavía estaba a tiempo, y le dieron un terrible consejo: a la noche siguiente, antes de que llegara su marido, debería esconder una lámpara encendida bajo un recipiente y hacerse con un cuchillo, y cuando se durmiera el misterioso marido, ella sacaría la lámpara de su escondite y, a su luz, podría matar al monstruo.

Psique obedeció, pero, cuando tuvo la lámpara en la mano, en vez de un monstruo, vio al adolescente más perfectamente hermoso, con unas alas plegadas cuyo pulmón se estremecía. Reconoció al amor. Y su mano tembló de tal suerte que una gota de aceite caliente cayó sobre el durmiente. Amor se despertó bruscamente, vio que había sido traicionado y, de un golpe, voló fuera del alcance de Psique. «Psique —le dijo—, has querido verme; sabes quién soy: ahora me voy y ya no me verás jamás». La pobre Psique lloró y se desvaneció, pero su alado marido ya estaba lejos.

Entonces decidió lanzarse en su busca. Ante todo, castigó a sus dos hermanas, que, para ir a encontrar al amor (Psique les había dicho que él reclamaba su presencia), se lanzaron precipitadamente desde lo alto del roquedo donde Céfiro solía ir a buscarlas y se destrozaron en el abismo. Luego, ella recorrió el mundo, reclamando por todas partes a Eros. Pero ninguna divinidad quiso incurrir en la cólera de Afrodita: ninguna accedió a ayudarla, tanto que la pobrecilla no tuvo más remedio que entregarse ella misma a su enemiga. Afrodita empezó por torturarla, y luego le impuso tareas diversas; entre otras, bajar a los infiernos a pedir a Perséfone un cofrecillo que contenía un ungüento de belleza. Y Afrodita advirtió que no debería abrirlo bajo ningún pretexto. Pero la curiosidad de Psique fue más fuerte: abrió la caja, de donde se escapó un vapor narcótico que la aniquiló.

Mientras, Amor estaba desesperado; él también amaba a Psique, y, cuando la vio sumergida en el sueño mágico, la despertó y, subiendo al

Olimpo, pidió a Zeus permiso para casarse con esa mortal. Zeus consintió de buen grado, y Psique se reconcilió con Afrodita. De los amores de Eros y Psique nació una hija que se llamó Voluptuosidad.

Este mito es alegórico; se podría suponer que Apuleyo es su inventor, si la pintura alejandrina y los relieves no conocieran, independientemente del relato de Apuleyo, el personaje de Psique, una muchacha de alas de mariposa, a la que se ve jugando con el amor. Pero si Apuleyo no ha inventado los personajes de su mito, sin embargo, ha imaginado él mismo, sin duda, sus aventuras, sirviéndose para ello de un viejo tema folclórico, el de la bella y la bestia, e introduciendo en él varios episodios tomados de las leyendas de la mitología clásica. Así ha querido expresar la aventura del alma, reflejo de la belleza pura, encadenada a la tierra por sus pasiones malas, y en especial su curiosidad. El alma no puede, sin preparación, sin las pruebas necesarias, soportar la vista de esa belleza divina. Debe ayudarla en su ascensión el amor, que acabará por darle acceso al mundo divino de las ideas.

Por artificial que sea este mito de Psique, se vincula a la vieja mitología helénica por demasiados enlaces para que quepa separarlo de ésta. Muestra que ésta seguía aún viva y creadora en el mundo de los filósofos y los novelistas del siglo II de nuestra era, y, si es cierto que Apuleyo no creía, materialmente, en la realidad de los seres que pone en escena, a menudo con cierta ironía, tampoco deja de ser verdad que a sus ojos el mito seguía siendo capaz de alcanzar las verdades más secretas y de darles una única expresión compatible con el débil alcance del espíritu humano cara a cara con lo divino.

BIBLIOGRAFÍA

GRIMAL, P., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine* (P. U. F.). París, 1951. [Hay trad. cast.: *Diccionario de mitología griega y romana* (Paidós). Barcelona, 1981.]

NILSSON, M. P., *Geschichte der griechischen Religion* (2 vol.). Munich, 1950-1955. [Hay trad. cast.: *Historia de la religiosidad griega* (Gredos). Madrid, 1969.]

—, *The Minoan-Mycenaean Religion and its Survival in Greek Religion* (2.ª ed.). Lund, 1950.

PICARD, CH., *Les Religions pré-helléniques, Crète et Mycènes* (P.U.F.). París, 1948.

—, *Les Origines du polythéisme hellénique* (Laurens, 2 vol.). París, 1930-1932.

PRELLER, L. *Griechische Mythologie* (4.ª ed., revisada por Carl Robert). Berlín, 1894.

ROSCHER, W. H., *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*. Munich, 1884-1937.

ROSE, H. J., *A Handbook of Greek Mythology* (5.ª ed.). Londres, 1953. [Trad. alemana por A. E. BERVE-GLAUNING. Munich, s. f. (1955). Hay trad. cast.: *Mitología griega* (Labor). Barcelona, 1970.]

VAN GENNEP, A., *La Formation des légendes* (Flammarion). París, 1910. [Hay trad. cast.: *La formación de les leyendas* (Alta Fulla). Barcelona, 1982.]

6
MITOLOGÍA ROMANA

por

PIERRE GRIMAL

Al lado de la mitología griega, tan rica en leyendas pintorescas o conmovedoras, la mitología romana da una pobre impresión. El contraste es tanto más llamativo cuanto que la poesía y la religión de Roma se desarrollaron en un ambiente bañado de helenismo, y puede parecer, en principio, que los romanos no hicieron más que plagiar torpemente lo que les ofrecía el mundo griego. Los dioses de Roma, al menos en la época clásica, no son sino los dioses helenos cuyo nombre ha cambiado. Zeus se ha vuelto Júpiter, Hera se llama Juno, y así para todo el Olimpo. Los poetas utilizan con toda libertad los mitos tradicionales. Escultores y pintores de Grecia y de Oriente reproducen a porfía los tipos divinos tradicionales, fijados desde los siglos IV y III a. C., y las escenas legendarias que toman en préstamo a la epopeya y la tragedia. Así, resulta bastante dificultoso descubrir y definir una mitología que sea verdaderamente romana, y hace un tiempo todos se contentaban con asegurar que no existía en Roma ninguna mitología nacional y que los conquistadores se habían apropiado las invenciones de los pueblos vencidos.

En realidad existe una mitología romana, pero no se encuentra donde uno la esperaba, y no tiene ni los mismos orígenes ni las mismas funciones que la mitología griega. Mientras que ésta se elaboraba sobre todo en torno a personalidades divinas y heroicas y no se reencontraba con la historia sino por grados, los mitos romanos están más íntimamente enlaza-

dos a la ciudad y gustan de presentarse bajo un disfraz histórico. Además, es raro que las divinidades romanas posean un ciclo de mitos autónomos; mientras que, por ejemplo, la leyenda griega de Apolo o la de Hermes trazan como un retrato del dios y dejan adivinar las aportaciones sucesivas que han contribuido a formar su personalidad, añadiendo en cada episodio su testimonio; en cambio, las leyendas romanas son mucho menos complejas y presentan una unidad evidente, como si jamás hubieran tenido que pasar por una fase de elaboración; no se refieren a un dios, sino a una función social o un rito, que interpretan. Finalmente —y tal es el tercer carácter que se puede reconocer, de modo muy general, en el pensamiento mítico romano— parece que Roma haya conservado con notable constancia leyendas muy antiguas, formas míticas que responden a estructuras religiosas y sociales muy anteriores a la venida a Italia de los inmigrantes indoeuropeos que forman la componente principal del pueblo latino. Este aspecto, muy importante, ha sido evidenciado con mucho detalle por los trabajos de Georges Dumézil, que se ha consagrado a rastrear las correspondencias entre el pensamiento mítico de los romanos, tal como lo podemos percibir en los textos de los escritores clásicos, y el de los demás pueblos indoeuropeos desprendidos, en fechas diferentes, de ese tronco cultural común que la lingüística comparada nos permite entrever.

LAS LEYENDAS EN LA HISTORIA

Cuando se propone dar un relato de los primeros tiempos de Roma, Tito Livio confiesa que los acontecimientos que va a seguir parecen más bien leyendas que hechos históricos. Estas historias están, en efecto, tocadas por lo maravilloso, y muchos episodios se presentan bajo un aspecto folclórico innegable.

Así es como la leyenda del fundador Rómulo comienza a la manera de un cuento popular: una princesa de gran belleza, apresada por su tío, que había usurpado el poder y temía que ella diera descendientes a la rama primogénita, legítima detentadora de la realeza, llega a ser madre en condiciones misteriosas. Se asegura que el seductor no era otro que el dios Mar-

te. Pronto, el malvado tío se entera de que la princesa ha dado a luz dos gemelos, y se apresura a hacerlos abandonar en el campo, por unos pastores, contando con que los animales salvajes, el frío y el hambre le liberarán de esos niños que representan para él un peligro seguro. Pero los niños, dejados en una cesta en las aguas del Tíber desbordado, se salvan milagrosamente: su barquilla encalla al pie del Palatino, al retirarse el agua, y he aquí que sale de la espesura una loba (el animal sagrado del dios Marte) y se tiende junto a los dos niños: los calienta y les alimenta con su leche. Cuando aparece un pastor del rey, la loba se aleja: su misión está cumplida. El pastor, sorprendido de ver unos niños tan hermosos y robustos, los recoge y se los confía a su mujer, que los adopta. Y así es como quedan reducidos a la nada los negros designios del usurpador. Pues los dos gemelos Rómulo y Remo van a crecer en la cabaña del pastor, y luego, llegados a hombres, destronarán a su tío, vengarán a su madre, y, llevando consigo un puñado de voluntarios, se irán a fundar Roma en el mismo lugar en que habían pasado su infancia.

Si el nacimiento y la infancia de Rómulo fueron maravillosos, su muerte no lo fue menos. Un día que había reunido a los senadores en el campo de Marte para pasar revista al pueblo entero, de repente estalló una violenta tempestad: durante unos instantes hubo tinieblas y cuando volvió a brillar la luz Rómulo había desaparecido. Se sospechó que los senadores lo habían asesinado, pero al día siguiente se presentó un tal Julio y contó que se le había aparecido Rómulo, por un camino, en el mismo momento en que había estallado la tempestad. Y Rómulo le había revelado que el propio Júpiter, el dios del trueno, le había hecho raptar para llevárselo al cielo. Rómulo añadía que había llegado a ser dios y pedía que se le rindiera culto bajo el nombre de Quirinus. Así se hizo, y nadie dudó ya, en el pueblo, de que el primer rey de Roma hubiera llegado a ser un dios.

Sobre los sucesores de Rómulo se contaban historias igualmente maravillosas. Se decía, por ejemplo, que Numa, que fue el tercer rey de Roma, estaba en relación directa con las divinidades y que tenía costumbre de consultar, para orientar su conducta, a cierta ninfa, llamada Egeria, con la que se citaba en una gruta. Servio Tulio, que fue el penúltimo rey, era hijo de una esclava y de una divinidad del hogar doméstico, que se había manifestado bajo la forma de un *phalos* saliendo de la ceniza. En una palabra,

toda la tradición relativa a los reyes está marcada igualmente por episodios de carácter popular, que la hacen muy sospechosa.

Es posible que ciertos episodios de éstos sean elaboraciones poéticas y literarias, inspiradas en temas tratados por los poetas griegos, en especial los trágicos. Por ejemplo, el nacimiento milagroso de los gemelos divinos no deja de recordar situaciones análogas entre las leyendas griegas, y se sabe que la historia de Rómulo había servido de tema a poetas romanos que, a finales del siglo III a. C., habían podido transportar a Roma ciertas fiorituras que hallaban en sus modelos griegos. Pero es probable que el dato esencial de esas leyendas sea efectivamente romano, y que Rómulo, Numa y Servio no hayan sido completamente inventados por los poetas.

De hecho, esos elementos legendarios no constituyen más que un revestimiento, y se puede y se debe preguntar si los relatos sobre los primeros tiempos de Roma recubren una realidad histórica o si la misma materia de que están formados no es materia mítica, a su vez; si, por ejemplo, la sucesión de los primeros reyes, o el relato de la formación de Roma por la unión de los colonos latinos instalados por Rómulo en el Palatino con los sabinos, venidos del valle del Tíber y de la región inmediatamente al norte de la ciudad, no son otra cosa que la proyección histórica de viejos temas míticos que se vuelven a hallar, presentados bajo otra forma, en otros pueblos indoeuropeos. Tal es el problema que Georges Dumézil se ha propuesto resolver.

La tradición quería que los compañeros de Rómulo, después de haber fundado su ciudad, sintieran el dolor de no tener compañeras, mientras que los campesinos de los alrededores se negaban a darles sus hijas en matrimonio. Entonces, a Rómulo se le ocurrió invitar a todos los habitantes de los pueblos cercanos a una gran fiesta en que habría carreras de caballos. Mientras que todo el mundo seguía con la mirada los esfuerzos de los competidores, los jóvenes romanos, aprovechando el momento en que nadie se cuidaba, raptaron a las hijas de sus invitados y se las llevaron a sus casas. A consecuencia de ese ultraje, los padres —que eran en su mayor parte sabinos—, a quienes no querían devolverles sus hijas, fueron a ver al rey Tacio, que reinaba en la Sabina, y le decidieron a que declarara la guerra a los criminales. Tacio se presentó ante Roma, que todavía no tenía murallas, y se entabló una gran batalla en el Foro. El combate tuvo alternativas, pero,

en medio de la matanza, las muchachas sabinas, que, pensándolo bien, no estaban nada descontentas de sus maridos, se lanzaron entre los combatientes y les suplicaron no dejarlas viudas ni huérfanas. Romanos y sabinos aceptaron hacer la paz, e incluso no formar más que un pueblo.

Tal es el dato presentado como histórico por la tradición romana. Pero Dumézil ha observado que romanos y sabinos mostraban rasgos característicos de dos «grupos o pueblos de dioses» que aparecen, por ejemplo, en la mitología germánica, bajo los nombres de asos y vanos. Como los asos, los romanos son esencialmente guerreros: los sabinos se parecen a los vanos en que son, en cambio, esencialmente agricultores y ganaderos. Y la leyenda de la guerra entre sabinos y latinos se habría fundido en ese antiquísimo molde. En el origen, parece ser, la «guerra de los asos y de los vanos» (o, al menos, el prototipo que sirvió para formar esta versión germánica de la leyenda) era esencialmente un mito destinado a dar cuenta de una particularidad estructural inherente a la sociedad indoeuropea, que yuxtaponía grupos funcionales en número de tres: una clase de sacerdotes-juristas, una clase de guerreros, una clase de agricultores-ganaderos. Según Dumézil, en Escandinavia los asos, y en Roma, Rómulo y sus compañeros representaban la unión de las dos primeras clases, enfrentada a la tercera. Sin duda los sabinos no son, por su parte, un pueblo mítico; su existencia está bien atestiguada históricamente, pero el papel que les presta la tradición romana no estaría, en ningún grado, conforme con la historia. «Cuando la Roma republicana se hizo una "historia primitiva" —escribe Dumézil (*Naissance de Rome*. París, 1944, p. 161)—, los primeros responsables de la analística [es decir, los primeros "historiadores"] no dejaron perder la mitología ancestral que subsistía de generación en generación [...]. Tenían a su disposición, entre otros, el mito que justificaba primitivamente la jerarquía funcional de las sociedades indoeuropeas [...]», y ese mito fue el que sirvió para reconstruir, de modo completamente arbitrario, los acontecimientos olvidados de los orígenes históricos de la ciudad.

El detalle de las interpretaciones de la historia más antigua de Roma a la luz de los grandes esquemas míticos indoeuropeos es a menudo muy complejo y da lugar a muchas dudas. Pero no deja de ser verosímil que tradiciones arcaicas, anteriores a la misma fundación de Roma, hayan contribuido a formar la imagen que nos han transmitido los historiadores.

Esta acción se deja captar a veces con bastante claridad, como en la leyenda de los Horacios y los Curiacios.

La leyenda es muy conocida: bajo el reinado de Tulio Hostilio, Roma estaba en guerra contra la ciudad de Alba, y se convino entre las dos ciudades confiar la decisión a dos grupos de tres campeones. Ahora bien, había en el ejército albano tres jóvenes mellizos, los tres Curiacios, y entre los romanos, tres guerreros, también mellizos, los Horacios. Se les enfrentó, en presencia de los dos ejércitos, y empezó el combate. En el primer choque, dos de los Horacios quedaron muertos, y los tres Curiacios, heridos. Los romanos ya desesperaban. ¿El único superviviente de sus campeones no iba a sucumbir al mayor número? Ya huía, perseguido por sus adversarios. Pero no era más que una treta: desigualmente heridos, los tres albanos no tardaron en separarse. Cuando juzgó llegado el momento, el Horacio se volvió, les hizo frente y, uno tras otro, mató sin gran esfuerzo a los tres guerreros aislados. Victorioso, volvía a Roma, a la cabeza del ejército, cuando, al llegar a las puertas de la ciudad, encontró a su hermana, que era novia de uno de los Curiacios. La joven en seguida reconoció, en el hombro de su hermano, el manto que había tejido ella misma para su novio; lanzando lamentos, se puso a invocar la muerte, lo que enfureció al Horacio: juzgando que el luto de su hermana insultaba a su propia victoria, sacó su espada y la inmoló. Llevado ante un tribunal, el Horacio estaba a punto de ser condenado por ese crimen cuando, según se dice, los ruegos de su padre arrancaron al pueblo su absolución.

Esta leyenda, que ha inspirado a Corneille una de sus tragedias, parece —según lo ha mostrado Dumézil— reproducir el esquema de un mito en el que se pone en escena un rito de iniciación guerrera. La comparación con una historia irlandesa, la de Cuchulainn, es muy concluyente en ese sentido. Se trata igualmente, en ambos cuentos, de un drama cuyo héroe es un guerrero que en un triple combate afirma su valor, y luego, volviendo a la vida normal, debe perder ese valor guerrero, anárquico por naturaleza y peligroso para la ciudad en paz. Esa dramatización de un rito de tránsito (la admisión del adolescente en el grupo de los guerreros) se convirtió, en Roma, en un relato heroico, mientras que en Irlanda se hacía épica y maravillosa.

LOS MITOS Y LA CIUDAD

La leyenda de los Horacios nos permite ciertamente, a la luz del análisis que de ella hace Georges Dumézil, penetrar mucho en el conocimiento de las nociones fundamentales de la mentalidad romana. Este conocimiento nos inicia en una verdadera teología de la guerra y en la concepción de las relaciones entre el mundo de la guerra y el de la paz. Probablemente, no es un azar que la leyenda de los Horacios constituya el primer ejemplo del derecho, para un acusado de crimen capital, a apelar al pueblo. El problema que plantea, en efecto, se refiere al derecho de matar, la legitimidad o la legitimación de la violencia, y los límites impuestos o consentidos al furor guerrero. Y, finalmente, el proceso de Horacio ante el pueblo apareció como el principal precedente de toda una legislación.

El espíritu romano, cuidadoso de organizar la vida social, de justificar, y, en cierta medida, de explicar las instituciones jurídicas que garantizan su orden y su estabilidad, ha gustado de referirse a mitos, confiriéndoles para ello la autoridad que es propia de la historia. Así es como la leyenda de las sabinas explicaba diversos detalles de la vida conyugal. Por ejemplo, la situación concedida a la mujer en la casa romana, los honores que se le rendían, la certidumbre que ella tenía de que no se le impondrían trabajos serviles, sino que su única tarea sería hilar la lana y dirigir a las criadas, todo eso, se decía, se les había garantizado solemnemente a las sabinas en el tratado que puso fin a la guerra. Igualmente, el rito consistente en levantar a la novia en el momento en que entraba en casa de su marido y llevarla en alto a través del umbral pasaba por ser símbolo y recuerdo del rapto legendario.

Aun cuando muchos rasgos de la historia más antigua fueron imaginados para responder a esquemas míticos anteriores a Roma, tampoco hay que olvidar que la imaginación mítica de los romanos ha sido a veces regresiva, inventando leyendas para justificar ritos y costumbres y proyectándolos en el pasado. La facultad de construir mitos no es privilegio de un tiempo concluido. La escuela de los historiadores que, a partir de mediados del siglo XIX, ha comenzado la crítica de la historia romana no ha dejado de subrayar que tal o cual relato resulta que prefigura instituciones clásicas con tanta exactitud que la relación no podría ser fortuita.

En varias ocasiones, por ejemplo, aparecen en la leyenda reyes en parejas. Así, Rómulo y su colega sabino Tito Tacio, y, en un pasado aún más lejano, Saturno y el oscurísimo rey Cames, y luego Saturno y Jano. No se puede dejar de comprobar que ese esquema —la asociación colegial de dos reyes— parece prefigurar muy bien el colegio de los dos cónsules, y, más profundamente aún, responder a lo que al parecer es una exigencia permanente del pensamiento político romano, la desconfianza hacia el poder asumido por un solo personaje, el temor instintivo, incluso enfermizo, a la tiranía. Finalmente, ese rasgo reaparecerá incluso bajo el Imperio, en que el poder supremo será compartido a menudo.

Son también mitos propiamente romanos los que se refieren a la subida de la plebe al poder. Las revoluciones que nos describen los historiadores antiguos, la secesión de la plebe al monte Aventino, o al monte Sacro, cuando el egoísmo de los patricios rechazaba conceder la menor garantía a esa plebe que constituía el mayor número, y, en suma, la mayor fuerza de la ciudad, se presentan más como dramas ritualmente ordenados que como sediciones. Los historiadores insisten en la ausencia de violencias, y en el carácter limitado y razonado de las reivindicaciones, como si en esas circunstancias las pasiones humanas no hubieran desempeñado allí ningún papel. No cabe escapar a la impresión de que, también en esto, se trata de leyendas de valor ejemplar y, por consiguiente, de mitos verdaderos.

Naturalmente, los ritos religiosos, por un lado, también han dado lugar a leyendas destinadas a dar cuenta de la realidad existente. Por ejemplo, existía una diosa, a la que se llamaba Bona Dea, la Buena Diosa, y que recibía un culto en el que participaban las matronas. Todos los años celebraban éstas los misterios de la diosa, y los hombres no podían tomar parte en ellos. La presencia de un hombre en esas ceremonias era considerada como un grave sacrilegio. En el templo de Bona Dea, estaba prohibido introducir ninguna rama de mirto y pronunciar el nombre del vino durante las ceremonias. Las libaciones de vino que se hacían se llamaban «libaciones de leche». Estas extrañezas se explicaban por la leyenda de Bona Dea. Casada, se decía, con el dios Faunus, se había emborrachado, y su marido, para castigarla, la había golpeado tan cruelmente con varas de mirto que ella había muerto. De ahí el doble tabú que afectaba al mirto y al vino. Por otra parte, existían variantes de esa leyenda; se decía también que Bona Dea no

era la mujer, sino la hija de Faunus, y que el dios había sentido por ella una pasión culpable. Para satisfacerla, la había emborrachado, y, como ella se resistía, la había golpeado con mirto. La diversidad de los relatos muestra muy bien que el rito era anterior y que la imaginación popular se movía libremente.

Había así todo un conjunto de leyendas vinculado a los mil santuarios que se erguían por todas partes en Roma: estatuas muy antiguas, que no se sabía ya muy bien qué representaban, capillas de nombre extraño; todo ello proporcionaba una materia inagotable. Al pie del Palatino, se honraba a un dios llamado Aiutius Locutius, es decir, el «dios que habla», y no se le conocía ninguna función precisa. Pero se contaba que había manifestado su poder una vez, poco tiempo antes de la invasión gala, profiriendo un oráculo que habría debido poner en guardia a los romanos si le hubieran dado una importancia adecuada.

Esas innumerables leyendas tendían a relacionarse con toda naturalidad con los grandes episodios nacionales, que habían impresionado la imaginación, o con los grandes mitos de la ciudad. Varios lugares cercanos al Foro y a la ciudadela capitolina pasaban por haber sido escenario de acontecimientos particulares durante la guerra con los sabinos, que había atraído hacia ella todo un ciclo de relatos etiológicos.

El más célebre de entre ellos es sin duda la historia de Tarpeya, esa joven que, en el tiempo en que el rey Tacio amenazaba Roma y había situado sus tropas junto al Foro, vivía en la ciudadela. Allí, desde lo alto de la colina, había observado al joven rey, y se había enamorado de él. Para hacer méritos ante él, Tarpeya no vaciló en ofrecerle las llaves de la ciudadela. Tacio aceptó, pero, una vez ocupada la ciudadela, lejos de responder al amor de la joven, la hizo ahogar bajo los escudos de sus soldados. Otra versión decía que Tarpeya había actuado, no por amor, sino por codicia; había pedido, como precio de su traición, «lo que llevaban los rabinos en el brazo izquierdo», refiriéndose a los brazaletes de oro con que se adornaban los guerreros; Tacio le tomó la palabra y así fue como pereció, aplastada por los escudos, también llevados en el brazo izquierdo de los soldados.

La historia de Tarpeya es una leyenda destinada a explicar la presencia en la ciudadela de una estatua muy antigua en la que se veía una silueta fe-

menina que desaparecía a medias bajo un montón de escudos. Naturalmente, ignoramos el origen de esa singular representación. Quizá se tratara de una diosa guerrera, de un culto importado a Roma desde el mundo prehelénico.

Del mismo modo, había en el Foro un navazo antaño pantanoso, denominado lago Curtius, y se aseguraba que un caballero sabino de ese nombre había sido engullido allí; a menos que no se atribuyera el origen de esa apelación a un joven romano que se había precipitado voluntariamente en una grieta, misteriosamente abierta en ese lugar, y que era imposible rellenar, hasta el momento en que Curtius, comprendiendo que los dioses reclamaban su sacrificio, se entregó por la salvación de su patria inmolándose él mismo a las potencias infernales.

La religión romana, muy rica en ritos pintorescos y en fiestas populares, se prestaba admirablemente a toda una exégesis legendaria, una buena parte de la cual se nos ha conservado en los *Fastos* de Ovidio y también en Plutarco. No daremos aquí más que un ejemplo. El 5 de julio de cada año (en el aniversario de la muerte de Rómulo) tenía lugar una fiesta muy curiosa, que llevaba el nombre de *Nones caprotines*, o «nonas del cabrahigo». Ese día, todo el pueblo se dispersaba por el campo y las mujeres se instalaban por grupos bajo cabañas improvisadas con ramas de higuera. Las criadas corrían acá y allá, se lanzaban mutuamente piedras y se golpeaban, pero sin maldad, y, finalmente, todo el mundo bebía y se regocijaba. Todo ello, se explicaba, para conmemorar un acontecimiento que había pasado en el tiempo en que los galos ocuparon Roma, dejando al retirarse muy debilitado el estado romano. Las ciudades latinas, agrupadas bajo las órdenes del dictador Livio Postumio, habían aprovechado para atacar la ciudad. Habían enviado una delegación, que exigió que los romanos entregaran las vírgenes y las viudas: en suma, el desquite del rapto de las sabinas. Los romanos se dieron cuenta de que los latinos, con esa petición, sólo querían procurarse cómodamente esclavas, pero, debilitados como estaban, no podían pensar en entablar hostilidades. Fue una criada, llamada Filotis (o Tutola), quien les sacó de la dificultad. Les sugirió una estratagema: los romanos fingieron aceptar, y, al anochecer, Filotis y otras mujeres, vestidas de mujeres libres, fueron llevadas al campamento de los latinos. En medio de la noche, mientras los raptores dormían, Filotis, des-

de lo alto de una higuera silvestre, dio la señal convenida, y los soldados romanos emboscados atacaron al enemigo, que no pudo oponer ninguna resistencia.

LAS LEYENDAS EXTRANJERAS

Desde el origen, Roma fue muy acogedora a todas las influencias espirituales, y su pensamiento se halló en seguida marcado por aportaciones extranjeras. Así es posible hallar entre las leyendas romanas elementos no sólo helénicos, sino también etruscos, y, más generalmente, itálicos.

Algunas maneras de representarse la vida y la acción de las divinidades principales tienen, en Roma, un origen ciertamente etrusco. Por ejemplo, el Júpiter que se adora en el Capitolio no es idéntico al Zeus griego, ni tampoco al Júpiter indoeuropeo, del que, entiéndase bien, ha conservado muchos rasgos. Ese Júpiter, al que se concibe como presidente de una asamblea de dioses celestes, los *Dii Consentes*, que forman su consejo, al que consulta antes de manifestarse disparando un rayo, debe mucho al Tin etrusco. Y también del mundo etrusco proceden ciertas tradiciones legendarias relativas al arte de la adivinación; por ejemplo, la del pequeño demonio Tages, que surgió un día del surco que trazaba un labrador y que, apenas salido a la luz, se puso a predecir el porvenir. En la aldea, donde vivió algún tiempo, instruyó a los hombres en el arte de interpretar los signos enviados por los dioses, y sus preceptos, cuidadosamente recogidos, formaron según se dice el núcleo de los libros de profecías que circulaban en el país etrusco.

El pueblo etrusco conocía muy bien los mitos griegos, y las pinturas descubiertas en los muros de las tumbas, los grabados que adornan los espejos etruscos, los relieves de las estelas funerarias o de las urnas, los dibujos de los vasos de fabricación etrusca, representan con mayor frecuencia escenas tomadas de las leyendas helénicas, sin que sea siempre fácil saber si las versiones seguidas son las mismas que las que conocemos directamente por las fuentes griegas. A veces, se cree poder discernir algunos indicios de una adaptación local, y ciertamente existían en las creencias etruscas gran número de demonios casi extraños a las leyendas griegas.

Pero nuestra ignorancia respecto a la lengua etrusca (lo que podemos descifrar de ella resulta muy incierto y fragmentario) nos impide alcanzar a los propios mitos, cuya existencia adivinamos, y, sobre todo, medir su influencia sobre Roma. No obstante, la insistencia con que, a partir de cierta época, se repite el tema de la vida en los infiernos y en el más allá nos autoriza a admitir que las creencias populares relativas al ultratumba en el dominio romano han sufrido la influencia etrusca, al menos tanto como la griega. El personaje de Caronte, a quien los griegos ven como un simple barquero encargado de hacer franquear a las almas el río infernal, se convierte en Etruria (y quizá también en Roma) en un demonio cuyo papel, mucho más siniestro, consistía en rematar, aplastándole con un enorme mazo, al moribundo a punto de entregar el alma.

Pero, lo hemos dicho, evidentemente es la mitología griega la que desde muy pronto ha marcado con su impronta el pensamiento mítico romano. Está presente desde los orígenes, y no podía ser de otro modo, ya que Roma se desarrolló en la frontera del mundo etrusco, y éste estaba todo él penetrado de helenismo. Esta primera helenización de las leyendas romanas es muy anterior a los préstamos literarios, que no comenzaron hasta la segunda mitad del siglo III antes de nuestra era. Las imágenes y las leyendas de los dioses griegos están presentes en Roma desde el fin del siglo VI, y, al menos en parte, relacionándose con leyendas griegas es como Roma se va a dar tradiciones nuevas o a modificar las antiguas. Ante todo va a descubrir, en su propia religión, héroes y divinidades en que creerá reconocer encarnaciones de los dioses y de los héroes griegos: por ejemplo, Heracles, al que los romanos llamaban Hércules, sin duda porque el nombre les había llegado por un intermediario etrusco, Hercle, muy pronto se halló mezclado en ritos que se celebraban en el mercado de los bueyes, entre el Aventino y el Tíber. Se imaginará que el héroe, al volver de conquistar los bueyes de Gerión, en el Extremo Occidente, había pasado por Roma con su rebaño. Allí habría sido atacado por un gigante, llamado Caco (un *daimon* local del Aventino), que le habría robado algunos animales. Pero Hércules había querido recobrar lo suyo y, para ello, había dado combate al terrible Caco, que, a pesar de su fuerza y de sus astucias, había sido vencido y muerto. En recuerdo, se decía, Hércules había fundado un gran altar, en el lugar mismo de la victoria, y establecido un culto a Júpiter ven-

cedor, que se nota que de hecho presenta muchas relaciones con el rito nacional del triunfo.

En esta misma atmósfera, por completo helénica, nació el culto romano de Cástor y Pólux, los Dioscuros, que muy pronto tuvieron su templo en el Foro. Incluso si, como es seguro, la más antigua tradición aria conocía una pareja de gemelos divinos, parece claro que su religión, hasta entonces limitada a ser simple posibilidad, sólo tomó cuerpo y vida gracias a la influencia de la pareja griega.

Hay, en fin, otra leyenda griega, la de Eneas, que desempeñó un papel extremadamente importante en un momento crucial de la historia romana. Esa leyenda existía en el mundo etrusco, igual que las demás del ciclo troyano, pero, por razones diversas, Roma la adoptó y consideró que los orígenes lejanos de su fundador, Rómulo, eran troyanos. Esta leyenda, entre los romanos, satisfacía al sentimiento de uno de los valores morales más profundos, el de la piedad, puesto que se contaba que Eneas, en el momento en que fue tomada Troya, se había escapado salvando a su padre y a los dioses penates, no queriendo su propia salvación si no quedaba a salvo aquél a quien más quería en el mundo. Durante siglos, esta leyenda había inspirado a los poetas y servido de tema a la propaganda política ante las ciudades griegas, pero su verdadero poder sólo se reveló el día en que el poeta Virgilio, haciendo de este tema el de su *Eneida*, construyó en torno de él una epopeya nacional. Desde ese día nació una mística nueva, en la que el régimen imperial fundado por Augusto encontró su razón de ser y su justificación.

BIBLIOGRAFÍA

DIONISIO DE HALICARNASO, *Antigüedades romanas*.
OVIDIO, *Fastos* (Ed. y com. G. Frazer, 4 vols.). Londres, 1929.
PLUTARCO, *Cuestiones romanas: Vida de Rómulo, Vida de Numa*.
TITO LIVIO, *Historia*.

ESTUDIOS GENERALES

BAYET, J., *Histoire politique et psychologique de la religion romaine* (Payot). París, 1957.

DUMÉZIL, G., *Flamen-Brahman* (Geuthner). París, 1935.

—, *Jupiter, Mars, Quirinus: I* (Gallimard). París, 1941.

—, *Jupiter, Mars, Quirinus: II, Naissance de Rome* (Gallimard). París, 1944.

—, *Jupiter, Mars, Quirinus: III, Naissance d'archanges* (Gallimard). París, 1946.

—, *Jupiter, Mars, Quirinus: IV* (P.U.F.). París, 1948.

—, *Les Mythes romains: I, Horace et les Curiaces* (Gallimard). París, 1942.

—, *Les Mythes romains: II, Servius et la Fortune* (Gallimard). París, 1943.

—, *Les Mythes romains: III, Tarpeia* (Gallimard). París, 1947.

—, *L'Héritage indo-européen à Rome* (Gallimard). París, 1949.

FRAZER, J. G., *The Golden Bough* (12 vols.). Londres, 1907-1915. [Hay trad. cast.: *La roma dorada: magia y religión* (Fondo de Cultura Económica). México, 1981.]

GRENIER, A., *Les Religions étrusque et romaine* (P.U.F.). París, 1948.

GRIMAL, P., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine* (2.ª ed., P.U.F.). París, 1959. [Hay trad. cast.: *Diccionario de mitología griega y romana* (Paidós). Barcelona, 1981.]

PRELLER, L., *Römische Mythologie* (3.ª edi., H. Jordan, 2 vols.). Berlín, 1881-1883.

ROSE, H. J., *A Handbook of Greek Mythology* (5.ª ed.). Londres, 1953. [Trad. alemana por A. E. BERVE-GLAUNING. Munich, 1955. Hay trad. cast.: *Mitología griega* (Labor). Barcelona, 1970.]

Véase en este sentido también la obra *Mitología griega*.

7
MITOLOGÍA DE PERSIA

por

JEAN DE MENASCE

LA MITOLOGÍA MAZDEÍSTA

La mitología irania presenta el carácter singular de estar privada de toda representación figurada. La proliferación de la escultura que, en la India por ejemplo, proporciona una constante ilustración y una precisión al mito escrito o recitado aquí está ausente, no por culpa de desapariciones causadas por los accidentes de la historia, sino por principio, al parecer. Herodoto, que es el primer historiador que nos habla del Irán visto desde el exterior, ya nota esa ausencia, que es preciso que recordemos aquí, poniéndola como una suerte de clave que dominará toda la melodía. Hemos de habérnoslas, pues, con una mitología, no sin imágenes, lo que sería una contradicción de términos, pero sí sin imágenes esculpidas o pintadas: los mitos han de ser buscados en los textos, e incluso ahí nuestra dificultad es grande, pues los textos no son muy numerosos, siendo muy fragmentarios los más antiguos, mientras que los más recientes son muy tardíos, de la época en que Irán ya era musulmán. Pero estas síntesis de época tardía tienen la ventaja de expresar una tradición ya larga y que, muy irania, ha tomado un giro muy diverso del que iba a tomar en el transcurso de los siglos la nación hermana, la India, que en el origen formó con Irán una rama única del viejo tronco indoeuropeo. Si los orígenes indoiranios de la religión que estudiamos son de importancia primaria para la comprensión de su pan-

teón, en el que a menudo se nos escapa de entrada la diferencia entre sus dioses, por tener la impresión de que sus papeles se diferencian muy poco entre sí, en cambio, esta comparación no arroja ninguna luz sobre el mito iranio una vez constituido, e incluso fijado. Nuestro estudio, pues, va a ser tan sincrónico como sea posible, no siendo su objeto la génesis, la historia de la constitución del mito, lo que, por otra parte, es una tarea difícil y que plantea a cada instante insolubles problemas de cronología.

No hay que extrañarse, pues, de ver que hacemos uso de libros escritos en lengua pehlevi (iranio medio) incluso en pleno período islámico (siglos IX-X de nuestra era); en efecto, están basados en tradiciones vivas, por más que redactados en la época de los sasánidas, y nos dan una visión de conjunto más coherente que los libros escritos en avéstico (el *Avesta* propiamente dicho), que, aunque son anteriores a la era cristiana, por estar destinados a la liturgia o al derecho religioso, entregan el mito por fragmentos. Nuestra exposición se atendrá sucesivamente a los mitos teológicos (los dioses, su génesis y su orden), a los mitos cosmológicos (el mundo creado bajo la presión del mal, el tiempo de la lucha cósmica), a los mitos soteriológicos (el papel esencial del sacerdote y, ante todo, de Zaratustra; períodos del mundo, en marcha hacia su purificación y su final) y, por último, al mito sagrado institucional.

Las divinidades mayores

El dios del Irán antiguo, Ahura Mazda, es un verdadero dios supremo, soberano y creador, que escaparía al mito si no fuera por la necesidad que se ha sentido de explicar su relación con un grupo de entidades, los Ameša Spenta (inmortales poderosos), que gravitan en torno a él desde la época de los Gâthâ. Se ha mostrado que son antiguos dioses indoeuropeos que compartían con Ahura Mazda las funciones de los dioses soberanos, de manera bastante diferente de la distribución que se estableció en la India. Pero su carácter subordinado y el hecho de que sean creados, punto sobre el cual la teología posterior es perfectamente clara, no hacen de ellos, sin embargo, unas criaturas como las demás, ni aun simplemente superiores a éstas, incluso permaneciendo en el mismo orden. Desde este punto entra la teo-

logía irania en la esfera del mito: los Ameša Spenta son dioses sin ser Dios, son creados sin ser completamente criaturas, y presiden grandes conjuntos de la naturaleza sin identificarse con ellos. Estas entidades, a las que se llama *yazata* (venerables), son seis.

Vohu-Manō (en pehlevi: Vohuman), o Buen Espíritu, a la vez asegura la presencia de Dios en las almas de los justos y las conduce al paraíso tras su separación del cuerpo. Lo que muestra que él no es primario y que Ahura Mazda a la vez está fuera del conjunto de los seis y es el primero de los siete es el hecho de que la contrapartida mundana de Ahura Mazda es el hombre justo, aquél sobre el cual él preside como sobre su dominio propio, mientras que el equivalente para Vohu-Manō es el bovino (buey o vaca, donante de orina sagrada o de leche que se mezclará al *homa* del sacrificio).

La segunda entidad, Asha (en su origen, Arta, el Rita indio, más tarde Ashavahisht, «el mejor Asha»), es protector del fuego, lo cual es decir a la vez su naturaleza. Es el garantizador del orden en el mundo, tanto del orden moral como del orden físico, y tiene como principal adversario el mundo de los demonios. Ahora bien, se sabe el papel esencial que ha tenido el fuego en Irán, precisamente como garantizador del juramento, como protector eficaz contra los demonios, como objeto supremo del culto. Los iranios serán para sus vecinos los adoradores del fuego, y, aun bajo la dominación musulmana, en toda ciudad donde haya mazdeístas en suficiente número, habrá uno o varios templos del fuego. Sin duda, la exclusividad de ese culto ha preservado al mazdeísmo de cualquier otro culto más figurado. Pero, a pesar de su rango, lo que le concierne no es tanto el orden de la vida humana cuanto el orden cósmico: para convencerse de ello, basta observar a sus antitipos terrestres, el bovino y el fuego, el segundo de los cuales es mucho más universal que el primero, y en un sentido más abstracto.

Viene luego Khshatra (en pehlevi Shatrevar), que sería una entidad guerrera por la protección que ejerce sobre los metales, pero cuyo papel, según el *Bundahishn*, es ser defensor de los pobres. La mitología de la guerra, en efecto, ha sufrido una transformación radical en el Irán zoroástrico, y el guerrero ya no tiene más que la función de protector de los desgraciados. Todo ese sector va a pasar a la epopeya, en el *Libro de los reyes (Shā nāmeh)*, donde,

aunque se trata de héroes, de valientes que pasan su larguísima vida haciendo la guerra, no se trata, ni de lejos, del asunto de los dioses. Todo lo más, Shatrevar estará puesto a cargo de la función defensiva de la realeza, que se sirve de las armas para mantener la paz y promover la religión. Y sin duda este trío de los primeros Ameša Spenta parece bastante heterogéneo: no lo es en absoluto para el historiador que, en su prehistoria, vuelve a hallar en ellos a los dos primeros dioses soberanos y al dios guerrero, observando el orden normal, esperado, o para quien, estudiando el mito ya constituido y ya olvidadizo de sus orígenes, observa la nueva disposición.

El grupo que se le presenta incluye una antiquísima divinidad femenina, Spenta Aramati, acompañada por una pareja, Haurvatât y Ameretât (integridad o salud, e inmortalidad), los Harût y Marût del islam. Spenta Aramati (en pehlevi Spendarmat) es patrona de la Tierra y simboliza al mismo tiempo la sumisión, la devoción y la adoración. Sus dos adjuntos, cuyos nombres son transparentes, presiden las aguas (purificadoras y curativas), las plantas (en principio, medicinales). Tal es la armazón esencial del panteón mazdeísta, pero no menos de otros diez dioses han sido agrupados en torno a los seis, de modo más o menos estricto.

El sistema de los dioses menores

Notemos, ante todo, un rasgo que confirma el carácter mítico dado a los Ameša Spenta por la tradición: el *Bundahishn* nos dice expresamente y en varias ocasiones que Ormuz es el primero de los seres espirituales (*mênôk*), siendo los siguientes los Ameša Spenta. Ormuz es, pues, el primero de la serie de los siete, puesto que es el creador de los seis, y al mismo tiempo es el séptimo que completa la serie. Así, por más que los teólogos nos digan que los seis han sido creados, ellos guardan el recuerdo del tiempo en que eran dioses, y el equívoco persiste: igualmente, los seis destacan por encima de la multitud de los dioses que constituyen el panteón mazdeísta, y las reagrupaciones a las que dan lugar no hacen sino acusar esa diversidad de origen. Los dos grupos de entidades se reparten a derecha e izquierda de Ormuz, y frente a él se sitúa Srôosha (Srôsh): él es quien preside el mundo *gêti*, como Ormuz al mundo *mênôk*, y quien tiene una función de *psykho-*

pompos respecto a los que mueren. A él, pues, irá el culto durante las tres noches que siguen a la muerte, y, en el *Shā nāmeh*, es Srôsh el mensajero divino a quien más se mencionará.

Para la enumeración de los demás dioses, lo más sencillo es atenerse al *Bundahishn*, que tiene la ventaja de agruparlos en torno de los Ameša Spenta. Ormuz está sin duda aparte, pero una de las primeras cosas que se nos dicen sobre él es que ha creado al khvarnah. Ahí hay una noción de primerísima importancia en la mitología irania y que no tiene equivalente en las mitologías emparentadas. Es precipitado traducir por «gloria» ese término, que se compara al *ḳabod* del Antiguo Testamento. El khvarnah no es una manifestación, una epifanía: más bien sería un carisma, que capacita a ciertas categorías sociales para cumplir sus funciones de una manera privilegiada y exclusiva. En último análisis, todo hombre tiene un khvarnah, pero sobre todo los soberanos de la dinastía kayánida (dinastía mítica cuya historia se rastrea en el *Shā nāmeh* y en las demás epopeyas), los iranios o Irán y, en fin, los sacerdotes, sin cuya función no podría subsistir la propia sociedad civil. La mitología del khvarnah es difícil de descifrar, porque su morada está en las aguas, mientras que él mismo parece ser una divinidad del fuego (más bien que de la luz): la contradicción se disipa cuando se recuerda que el fuego viene, en su origen, de las plantas, cuyo crecimiento depende del agua que reciben, es decir, de la madera, de la que se obtiene el fuego por frotamiento. Ese fuego carismático da a los héroes de los tiempos primitivos su fuerza y su prosperidad: es el caso, entre otros, de Yima, el primer hombre, y, no como en la India, rey de los muertos, que maravillosamente dotado de khvarnah en su origen, lo pierde por su falta. Múltiple y cambiante (¡como el fuego!), el khvarnah aparece bajo diversas formas y, en la *Gesta de Ardachir*, que relata la accesión y las hazañas del fundador de la dinastía sasánida, está simbolizado por un macho cabrío que acompaña a Ardachir en su fuga liberadora hacia el mar: al alcanzar ésta, es cuando tiene la seguridad de poseer el khvarnah de modo estable y de suplantar al último soberano de la dinastía arsácida.

No menos importante es el khvarnah de Irán: él es quien da a todo el pueblo su superioridad sobre los demás.

Khvarnah de los kayánidas y khvarnah de Irán han contribuido ciertamente a dar a ese país un sentido extremadamente fuerte de los dones

hereditarios, y sin duda ello ha hecho que el islam iranio tuviera su doctrina de los imanes, y su sentido tan agudo de la sucesión mohamediana. Así, khvarnah real y khvarnah sacerdotal proceden ambos de Ormuz y son su creación más alta y característica.

Los asistentes de Vohu-Manō son Mâh, la luna, que preside las fases del tiempo y los movimientos de las aguas (mareas); Geush Urvân, el alma del bovino (primordial), que el mazdeísmo respeta al igual que la religión india y cuyo protector en tierra es, según la oración principal del mazdeísmo, el propio Zaratustra; y, finalmente, Râm, que es como una repetición de Vây, el cual desempeña algún papel después de la muerte al ayudar al alma del justo a superar los obstáculos, pero que es aún más uno de los aspectos del tiempo.

De hecho, el *Bundahishn* nos habla, después, de Vây y de Zurvân con los mismos epítetos y las mismas distinciones. «Zurvân indiviso» y «Zurvân de la larga dominación» son dos aspectos del tiempo (como de Vāyu) y le dan a éste dos papeles, de modo privilegiado: el uno trascendente, y sin más atributo que la duración sin límites, y el otro fundado sobre la sucesión de los instantes y que le habilitará para ser el instrumento de Ormuz. Éste, que es esencialmente un dios creador, dará su duración y su límite al mundo, igual que se los dará al mal, que no depende en absoluto de él, pero al cual él es superior y sobre el cual él tiene dominio, precisamente gracias al tiempo que permite asignarle un término. El tiempo sirve para agotar el mal, que él mide por ello mismo: eso es lo que veremos más lejos a propósito de la creación.

Los cooperadores de Ashavahisht son Atar, el dios del fuego o el fuego trascendente, Srôsh, del que hemos visto que es como un complemento del grupo de los Ameša Spenta, y Vahrâm. El fuego está en relación a la vez con las clases sociales a las que preside: como fuego de los sacerdotes, es el fuego Farnbag; es fuego Gûshnasp como fuego de los guerreros, y el fuego Burzîn Mihr como fuego de los agricultores. Esta clasificación, que se ha mantenido sin perjuicio para la que sigue las diversas procedencias materiales de los fuegos en uso, es de importancia capital en la mitología, precisamente porque ésta se ha moldeado en parte sobre las divisiones sociales, tal como lo muestra la obra de Georges Dumézil. Pero las clasificaciones físicas de los fuegos muestran hasta qué punto están difundidos por el uni-

verso, hasta el extremo de que son como su sustancia: el fuego Berezi-Savang, que se eleva ante Ormuz, el fuego Vohu-fryân, que anima a los hombres y los animales, el fuego Urvazîsht, que reside en las plantas (así como en la madera, de donde sale por frotamiento), el fuego Vâzisht, que es el rayo y que está alojado en la nube, el fuego Spênisht, que es el fuego material ordinario, y, finalmente, fuera de serie, el fuego Vrahrân, el más sagrado de los fuegos y cuyo nombre indica que tiene una relación segura con el dios Verethragna. Está compuesto por la combinación de quince o dieciséis fuegos particulares, la mayor parte de ellos propios de oficios en relación con el trabajo de los metales, pero también teniendo que ver con oficios y ocupaciones de mala fama. Parecería casi que el fuego sagrado rescate, purificándolos, los usos perversos que el hombre ha podido hacer del elemento. Otro texto (*Zātspram*, cap. 1.º) nos cuenta cómo, en ocasión de la creación del mundo, el fuego está mezclado en cada uno de los seis elementos que lo componen: cielo, agua, tierra, plantas, ganado, hombre. Así, mientras el fuego desempeña un papel capital en el culto mazdeísta, se puede decir que el dios del fuego, el que lleva su nombre, Atar, desempeña otro papel muy modesto en la teología mazdeísta, y, si hay que atenerse al nombre, es Verethragna, el patrono del fuego Vahrâm, quien, fuera de serie, desempeña otro muy considerable.

Lo que contribuye a explicar esta anomalía es la leyenda armenia (se sabe que Armenia fue mazdeísta antes de ser cristiana) del dios de ese mismo nombre, Vahagn, dios ígneo, que está sentado en el corazón de las aguas (de donde nacen cañas, alimento fácil del fuego). Si la mitología del fuego está mal representada en los jirones de textos mazdeístas que nos quedan, se puede decir que los testimonios externos y la arqueología demuestran la importancia de su culto y explican la apelación de «adoradores del fuego» que los mazdeístas, los *majûs* de la época musulmana, habían adquirido.

La parte esencial del culto, el sacrificio del *yasna*, se desarrolla ante el fuego; éste es garantizador del juramento judicial; brillando en la noche, expulsa y destruye los demonios. Finalmente, Irán, tal como lo deja sospechar una arqueología aún en sus comienzos, está sembrado de templos del fuego, a los que se vinculan algunos templos entre los mazdeístas de la India, como los de Irán. La sacralización del fuego se despliega igualmen-

te en el mito de Keresâspa, héroe de múltiples hazañas, pero que halla grandes dificultades para entrar en el cielo, porque una vez ha golpeado, es decir, ha extinguido el fuego (sagrado), el cual se queja de tal afrenta. En fin, la relación entre el fuego y Ashavahisht, o sea Arta, recuerda que era ante el fuego donde se prestaban los juramentos desde la época indoirania.

Vahrâm, el avéstico Verethragna, es una divinidad de transformaciones que toma el aspecto de un toro, de un caballo blanco, de un camello, de un jabalí, de un hermoso joven, de un pájaro, de un carnero, de una cabra salvaje y de un guerrero, que son otros tantos símbolos de la fuerza guerrera y del vigor sexual, pero hemos visto que sobrevive en la mitología a causa de su origen ígneo, lo que explica que sea, con Atar, el compañero de Arta.

Shahrevar tiene, entre sus colaboradores, al sol, a Mitra, al cielo y sus luminarias celestes, combinación tanto más interesante cuanto que vemos figurar en ella a Mitra en compañía de las divinidades siderales, y a la vez unido al dios del metal y de las armas. Mitra, sobre el cual habremos de volver después a propósito de la singular difusión de su culto en el Imperio romano siguiendo a las legiones tiene ya, pues, un aspecto muy militar, pero no se trata de que use intempestivamente las armas: éstas le sirven más bien para mantener el orden y la disciplina (*Srôsh*), y el oficio de las armas supone ascesis y mesura, respeto, restablecimiento de la justicia. Su práctica implica, pues, conocimiento de las acciones humanas, lo que permite zanjar los casos de modo seguro, y ese conocimiento superior proviene en general de una divinidad omnipresente, el sol. Así es, al parecer, como hay que explicar el carácter sideral de Mitra, ya tan claro en el Yasht que le está consagrado, y que queda indicado en el Mitra romano por el parentesco del dios con sol, muy evidente en los monumentos. Se sabe también que, en lenguas del Asia central que han tomado préstamos del mazdeísmo, el nombre de Mitra designa sin ambigüedad al sol. En cuanto al aspecto justiciero, se observa en el papel de juez de los muertos que asume Mitra en la mitología mazdeísta, incluso cuando ha abandonado completamente la función de Dios soberano que conserva exclusivamente Ormuz.

Con los colaboradores agrupados en torno a Spenta Aramati (Spendarmat), abordamos un grupo de divinidades femeninas. La primera se llama

sencillamente las aguas, pero se trata de Ardvisura Anahita, a la que también le está consagrado todo un Yasht entero. Es una divinidad que ha desempeñado un papel considerable pero bastante misterioso en Irán. En efecto, mientras que en la India los ríos son, concreta y mitológicamente, de importancia real, Irán (en sentido amplio) no tiene más que un gran río, el Oxus (Amu-Daria), que lo bordea al norte. La mitología india de los ríos se ha hallado aquí restringida y, en cierto modo, incómoda, tanto que ha cabido preguntarse si se trataba de una divinidad propiamente irania. El Yasht 5, de lo más arcaico, lo demuestra muy bien, pero se ha tenido razón para sostener que la persona de Anahita más bien ha retrocedido en Irán, mientras que tomaba más importancia bajo el nombre helenizado de Anaítis, y si no en tanto que río, al menos en tanto que divinidad femenina, en Asia Menor y, en general, en Occidente. La volvemos a hallar incluso en las leyendas judías y musulmanas, confundiéndose con Spenta Aramati y flanqueada por sus dioscuras Hordat y Amurdat. Igual que preside las aguas, su patronato se extiende a los líquidos seminales, y por consiguiente a la fecundidad animal y humana, y, por otra parte, es normal verle en relación con un líquido de otro modo sagrado, el *Haoma* (*Hom*), la planta cuyo estrujamiento constituye, en Irán como en la India, la forma principal del sacrificio. Aquí como allí, el *Haoma* es a la vez planta sacrificial y dios, sacrificio cotidiano y preludio del sacrificio escatológico que producirá la transfiguración del mundo, y su ritual, menos complejo que en la India, pero bastante rico, el *Yasna*, es la parte más importante que se nos haya conservado de la liturgia avéstica.

Daêna (Dên) se inserta aquí a título de divinidad femenina. Es el conocimiento o la religión de Ormuz, es decir, según el texto, el justo discernimiento entre los dioses y los demonios. Ello es, por lo mismo, la revelación de Ormuz a su primera criatura, en realidad, el dios Vohu-Manō, y una revelación que va a comprender los buenos ritos así como los actos virtuosos que hay que cumplir, y la distinción radical entre dioses y demonios. Esta revelación, a la vez conocimiento y práctica, expresa, pues, en cuanto la realiza, la religión del fiel mazdeísta, hasta el punto de que ciertos sabios han creído tener que distinguir entre daêna-revelación y daêna-conciencia religiosa. Estas dos nociones no forman más que una, y ya veremos qué evidente es eso en la imagen escatológica de la dên.

También es notable que esa palabra haya pasado al árabe musulmán para designar corrientemente la religión. Ya en el mazdeísmo, esa religión va a formar pareja con la realeza, pero sin confundirse absolutamente con ella: hay unión y armonía de los poderes religioso y civil, nunca unidad ni confusión.

Los colaboradores de Kordat son Tîr, Vât y Fravartîn. Mientras que las dos primeras figuras, Tîr, la estrella Sirio, y Vât, el viento, vinculadas a los fenómenos atmosféricos que acompañan a la lluvia, están bastante poco marcadas en el mazdeísmo, Fravartîn es una concepción por completo original y que debió desempeñar un papel más importante aún de lo que sospechamos por los textos. Se trata de un plural que designa una categoría, las santas Fravashi (*fravahr*), de los que han nacido y de los que todavía no han nacido, y, a la vez, una parte constitutiva del hombre, al mismo título que el alma, sus potencias y el cuerpo. La Fravashi es a la vez un espíritu tutelar y una parte del espíritu humano, pero que, a la muerte, se separa del alma para reunirse con sus hermanas y formar una especie de cortejo que no volverá a visitar la tierra más que una vez al año, en los días llamados Fravartîkân. Su papel es el de asistir al hombre en todo lo que toca a su crecimiento y a la propagación de su raza, en especial a la lucha contra los demonios que tratan de impedirla. Un grandioso poema, el Yasht 13, está consagrado a las Fravashis, y en él se conmemora una larga serie de héroes que son como el telón de fondo de la historia mítica donde se representa el mazdeísmo.

Todas esas indicaciones, por desgracia, son fragmentarias, puesto que se limitan a una lista de nombres propios: ello deja suponer un rico pasado que se volverá a hallar mucho más tarde, en la época islámica, en la epopeya por excelencia del mundo iranio, el *Libro de los reyes* (*Shā nāmeh*). Se sabe que, en ciertos campos apartados de Irán, ese pasado épico constituye lo principal de la historia verdadera, gracias sin duda al *Shā nāmeh*, pero también a los numerosos y vastos poemas épicos, sin gran valor literario, que empiezan a estudiarse.

Las Fravashi cumplen unas funciones de defensa del ser, hombre o dios, de que ellas son el «doble», de donde proviene su carácter, casi militar, que las hace comparar, no sin razón, con las valquirias de la mitología germánica y con las funciones vitalizadoras, a la vez individuales y colec-

tivas. En efecto, ellas aseguran la fecundidad y, por ende, la solidaridad del grupo tribal y étnico. Éste es un aspecto que la especulación filosofizante del posterior mazdeísmo abandonará en beneficio de la concepción más individual de la Fravashi como parte del compuesto humano, pero la fiesta de los Fravartîkân quedará como un vestigio de ese culto de los muertos enteramente vuelto a la vivificación de las instituciones.

En el otro extremo de la cadena, en una perspectiva que considera no ya el pasado como protector y vivificante, sino el porvenir como renovador y corrector del pasado, está el Soshyant, que en cierto modo es un campeón escatológico y, por tanto, un hombre perfecto, el hombre justo, que es como la razón de ser del mundo y el que le salva. El *Bundahishn* no hace apenas más que nombrarle ante las Fravahr, pero ya veremos que el personaje se inserta también en el mito de Zaratustra.

Y lo mismo que en torno a Kordat se agrupan entidades que tienen un papel social y escatológico, también en torno a Amurdat, que es su compañero inseparable, se agrupan Rashnu, juez infernal asistente de Mitra, y Ashtât, especie de *psykhopompos*, ayudado por Zam, espíritu de la Tierra y por tanto en relación con el más allá.

Tal es el esquema final a que había llegado el mazdeísmo cuando trataba de organizar su panteón, integrando en una armonía más o menos funcional elementos muy heterogéneos en torno a la héptada primitiva de los Ameša Spenta.

El dualismo mazdeísta

El capítulo de *Bundahishn* cuyo esquema acabamos de seguir lleva luego una especie de contrapartida demoníaca cuyo carácter artificial se ve en seguida. A cada dios se opone un *dêv*, un *daimon*; a cada virtud, un vicio: es la forma que toma el dualismo iranio en su último estado. Pero no son raras las huellas de sus aspectos anteriores, y de éstos se va a tratar ahora. Por lo pronto, y eso es lo que resulta más característico de Irán, el dualismo moral, el del bien y el mal, se encontrará casi en el origen: dos espíritus primordiales están en lucha, y sin duda estos espíritus están en dependencia de Ormuz, mientras que el malo adquirirá una suerte de autarquía. Su de-

pendencia se manifestará solamente en tanto que el bien conoce por adelantado sus perversos proyectos, sabe asignarle límites y fija libre y juiciosamente el momento de su derrota final. Es justo mencionar, como se ha dicho recientemente, que ese dualismo moral expresa sobre todo, en los *Gâthâ*, la oposición entre lo bueno y lo malo en el orden ritual, pero esta preocupación ritual no es exclusiva de una preocupación moral, sin más, como tampoco en la India: la representa por excelencia, y, en razón del carácter imaginado, simbólico y muy concreto del rito, impregna la moral de mitología... hasta el momento en que el mito, reabsorbido por la presencia del islam a su alrededor, será tan fuertemente moralizado que se alineará sobre el monoteísmo absoluto. El aniconismo del mazdeísmo ha contribuido ciertamente a esa transformación, cargado en cuanto al ritual, despojado en cuanto a la teología.

Al comienzo, pues, el espíritu malo, separado del bueno por un gran intervalo, lleno de curiosidad y de envidia, trata de invadir el dominio del bien, luminoso y puro. Es expulsado de él, y esa victoria se atribuye al efecto infalible de la oración, el Ahuna Varya, proferida por Ormuz, que decide, al hacerlo, asignar a Ahrimán un período de semivictoria para vencerle al final de una vez para todas.

El tiempo. El mito de Zurvân

Y aquí es donde interviene el tiempo, que, en Irán como en la India, no sólo representa la sucesión de los acontecimientos, sino el desgaste de los seres, su transformación y su muerte, su renovación más o menos definitiva, según se conciba el tiempo como cíclico o como lineal. Concepción verdaderamente filosófica, pero que se reviste de mitos. Éstos toman dos formas que se conjugan armoniosamente. Ante todo, la noción de las edades del mundo, menos desarrollada que en los Purana indios, pero que se articula según los tres tiempos: creación, por una parte, y por otra, del bien y del mal, mezcla, desprendimiento y victoria definitiva del bien. En segundo lugar, las edades que siguen al advenimiento de Zaratustra están divididas en fases según épocas que tienden hacia la corrupción y que son sucesivamente revalorizadas gracias al advenimiento de cada uno de los tres hijos

de Zaratustra, nacidos mucho después de su muerte, de su esperma conservado en un lago donde va a bañarse una muchacha, a la que fecunda. En realidad, estos dos esquemas proceden, el primero, de una concepción moral, y el segundo de una concepción más física de la historia como desgaste y degeneración, pero es muy normal que se hayan fusionado, tiñendo el primero al segundo en Irán, mientras que es el segundo el dominante en la India. Pero, desde entonces, para Irán, no se trata de explicar tanto el desarrollo de la creación en el tiempo, salida como está de la eternidad, cuanto la aparición del mal en el mundo, incluso antes de la creación de éste.

Así, al lado de la teología oficial del mazdeísmo, en que Ahrimán queda enfrentado de golpe con Ormuz sin que se resuelva la cuestión de su origen, una mitología más esotérica pero singularmente tenaz nos muestra a ambos engendrados por un mismo padre, Zurvân, el tiempo, que, después de haber ofrecido sacrificios durante mil años, siendo él el dios supremo, para obtener un hijo acaba por dudar de la eficacia de esos actos. De esa duda es concebido Ahrimán, y, del mérito de los sacrificios, Ormuz. Todavía están en el seno materno (o, mejor dicho, de su progenitor andrógino) cuando Ahrimán, comprendiendo que el primogénito obtendrá los privilegios de la realeza, se apresura a salir a la luz, antes que Ormuz. Chasqueado en sus planes, Zurvân no puede ya sino repartir el tiempo del mundo entre ellos, con la seguridad del éxito final para el dios del bien. Mito antiguo, que persiste hasta el período musulmán y que va curiosamente unido, quizá desde el más antiguo pasado indoiranio, a un cuidado ritualista, y aun diríamos, a un escrúpulo: cuando se realizan actos rituales, no hay que tener la menor duda en cuanto a su eficacia, bajo pena de invalidez, o, como aquí, de ambivalencia congénita. El mito del diablo nacido de la duda ha quedado al margen de la religión oficial, pero está demasiado bien testimoniado para cuestionar su autenticidad. Incluso, pensamos, es posible que se haya de relacionar con un mito casi metafísico del *Rig-Veda*, que muestra a los dioses creadores emanando de una suerte de ser indeterminado que esté en otro plano muy diverso, y que, en todo caso, no es creador. La aparición del mundo a partir de un sacrificio, es decir, de una acción ritual, sagrada, es, por otra parte, una idea muy corriente en los Brâhmana. Ya se ve que lo que es propio de Irán en la transformación y la

utilización de esos elementos míticos es el dualismo, el nacimiento simultáneo de los principios del bien y el mal, estando netamente distinguidos y opuestos esos principios, hasta el punto de que la primera lucha entre ellos precede a la creación del mundo. Ésta sólo tiene lugar para consolidar y hacer definitiva la victoria del bien. Las criaturas están armadas para la lucha y los asaltos que van a sufrir los componentes del universo revelarán su perfección.

Pero ¿cómo se articulan los dos mundos, el de la creación y el de «la creación antes de la creación», que incluye esencialmente a los Ameša Spenta y a los seres espirituales? Hay que guardarse aquí de todo recuerdo platónico: no tenemos que habérnoslas con la materia que se opondría a lo inteligible, a las almas, a los espíritus, sino más bien con un mundo tangible y sensible, que también incluye almas que se encuentran en su casa, en absoluto exiliadas, mundo bien real (y no apariencia-*maya*) frente a un mundo no menos real, pero trascendente. Entre esos arquetipos, se cuenta por ejemplo al bovino, o al fuego, que están bastante realizados para que al final la creación segunda se reabsorba en la creación primera. A decir verdad, no tenía ninguna necesidad de ese rodeo sino para vencer al mal: así, la creación segunda, lo que el mazdeísmo llama el *gêti*, por oposición al *mênôk*, está como llamada a la existencia por la acción y la incursión del mal que le preexiste. Dualismo en el orden moral y dualismo en los grados o categorías del ser son inseparables: antes de formular estas nociones en términos filosóficos, como en el *Shkand Gumânîk Vitchâr* (*La solución decisiva de las dudas*), el mazdeísmo las ha moldeado en mitos que se esforzaban por expresar la realidad presentida. Lo que era más claro, la preexistencia del mal, era también la victoria final del bien.

Así, el dios bueno proponía al malo, desde el comienzo, un pacto, una oferta de rendición que este último se apresuraba a rechazar, declarando en cierto modo la guerra que ya había empezado: no le quedaba al dios bueno sino regular el juego de las operaciones, asignando a la lucha un tiempo al que se adaptarían exactamente las criaturas que la hicieran. Así, el prólogo en el cielo llevaba al prólogo en la tierra.

Era natural que ese juego entre los dos mundos llegara también a la concepción de la correspondencia entre microcosmos y macrocosmos, o, al menos, tuviera tendencia a hacer suyo un mito conocido por otra parte. Se

le encuentra en el mazdeísmo bajo una forma bastante corriente. El mundo comienza por ser creado, según un texto, en el cuerpo de Ormuz, que le hace crecer allí y desarrolla los elementos: el cielo procede de su cabeza, la tierra, de sus pies, el agua, de sus lágrimas, los vegetales, de su cabello, el bovino, de su mano derecha, y, finalmente, el fuego, de su inteligencia (si es así como se debe traducir una palabra que designa una de las facultades del alma). Fórmula que permite a la vez indicar que la creación, aun la del mundo material, se realiza por lo pronto en el estado *mênôk*, y que este mundo es una semejanza del creador.

Zaratustra y su revelación

Si es muy difícil pronunciarse sobre los rasgos históricos de Zaratustra, el momento de su aparición y el propio carácter de su obra, en cambio, estamos bien documentados sobre su leyenda, lo único que nos interesa aquí. Ya está en el centro de los *Gâthâ*, sacerdote, es decir, esencialmente el que ofrece la libación sacrificial del Haoma, igual que el sacerdote védico: y de ese sacrificio espera él también la renovación del universo, enlazada de algún modo al ciclo del año. Los himnos muestran también que Zaratustra es contrariado en su obra por hombres y demonios, y que tendrá necesidad de un socorro temporal, de un campeón secular, que será el rey Vishtaspa (ahí también habrá que preguntarse cuál es la parte de la historia, que algunos sabios han querido afirmar muy amplia, mientras otros, al contrario, han querido abolirla enteramente). Se tendrá ahí el prototipo de la alianza (que es lo contrario de una fusión) del trono y el altar, la cual caracteriza la concepción irania de la realeza y precisa al grado, bastante restringido, de sacralización del soberano. Los otros textos avésticos ponen en marcha la leyenda que los textos pehlevis desarrollarán con toda su extensión. Zaratustra se convierte en un personaje de nacimiento milagroso y de infancia llena de hazañas maravillosas, y que recibe la revelación por los siete Ameša Spenta, que se le aparecen sucesivamente.

Es la «venida de la religión» al mundo, el momento hacia el cual tendía toda la historia y a partir del cual se desarrolla otra historia que lleva, por la progresiva destrucción de los demonios, a la transfiguración escato-

lógica, también marcada por un sacrificio, que forma pareja con el sacrificio creador del que sólo subsisten algunos vestigios en el mito. La soteriología se conjuga así no solamente con el mundo del rito sacrificial, sino con la historia del personaje central de este mundo, tanto que el sacerdote de los *Gâthâ* es tanto fundador de religiones como profeta. Los heresiólogos musulmanes no se han engañado al asimilar el zoroastrismo a un profetismo por oposición al brahmanismo, aunque ambos sean de la misma cepa a ojos del historiador. Igual que esta revelación está en el centro de la historia, la persona de Zaratustra está también vinculada a las dos figuras, inicial y final, que son el hombre primigenio, Gayomart, y el último salvador, Sôshyans, por el vínculo de sangre que asegura la continuidad del linaje humano. Y lo mismo que hay un khvarnah de los héroes (*ḳavi*), hay un khvarnah sacerdotal y profético, que es un componente de la persona de Zaratustra y que se halla en él en plenitud. Finalmente, dado que el Haoma, la materia sacrificial, es estrechamente solidaria del sacerdote sacrificador por excelencia, también formará parte de su naturaleza. De simple sacerdote, Zaratustra llega a ser en el mito un personaje cósmico, y las preguntas retóricas que hace en los *Gâthâ* a los Ameša Spenta, muy normales, en ese plano, dentro del estilo del himnario, se transforman en el mito en conversaciones de que él disfruta con cada uno de ellos, y que, en etapas, duran diez años. Desarrollo endógeno, y no influencia del islam, en todo caso (puesto que los textos son ciertamente anteriores al siglo VII), y menos aún del profetismo hebreo, ninguno de cuyos caracteres tiene. Uno de los carismas principales del Zaratustra legendario es su poder contra los demonios, cuyas emboscadas descubre y cuya acción paraliza.

Pero el episodio a que da más sentido la gesta legendaria es la conversión de Vishtaspa, a cuya corte va Zaratustra, dando muestra de sus prodigios, y a quien llama a la buena religión. Vishtaspa resiste tanto y tan bien que Ormuz le envía dos ángeles que le revelan en visión la misión de Zaratustra. Regresado a él, se proclama mazdeísta y ello es el comienzo de una larga sucesión de guerras contra los reyes vecinos, que se niegan a aceptar la religión o quieren impedir a Vishtaspa que la siga. La historia entera se organiza a partir de esas guerras santas según el esquema que hemos descrito antes, cuya alternancia de decadencia y de renovación recuerda a los

Purana de la India, con la diferencia esencial de que ahí hay ciclos que nunca se cierran, mientras que Irán concibe el tiempo como progresando hacia un término. La falta de relieve y de individualidad de los campeones de cada «tiempo fuerte» hace creer al historiador que la concepción india es la más antigua. Desde el punto de vista del mito, el esquema iranio tiene una originalidad segura, que se volverá a hallar en la escatología.

La escatología

Ésta se divide muy claramente en escatología individual y en escatología general. El alma, tras la muerte, conoce una suerte definitiva, que dependerá de sus actos durante la vida, pero no volverá a hallar su cuerpo sino en la resurrección final, que será también la transfiguración de los seres, que vuelven a hallar su estado anterior a la creación *gêtî*. Por lo que toca al individuo, el momento decisivo se sitúa después de los tres días que el alma pasa junto al cuerpo del que le ha separado la muerte. En la aurora del cuarto día, acude al puente Cinvat o puente del Elegidor, acompañada de dos auxiliares, Srôsh, Vây el Bueno y Vrahrân, contra los cuales disputarán los demonios. El juicio se hace explícito por la manera como el puente deje o no deje pasar fácilmente al alma. Pero antes se sitúa la pesada, por Mihr, Srôsh y Rashn, de las almas, o, más exactamente, de sus actos durante la vida. Una vez pasado el puente, el alma santa ve aparecer a una maravillosa muchacha que se revela como las acciones virtuosas del alma y le recuerda el bien que ha hecho. Entonces, siente venir una brisa maravillosamente perfumada que exhala del paraíso, y comienza el viaje celeste, llevándola a las luces infinitas donde disfrutará de la bienaventuranza. El alma pecadora cae en el abismo donde los demonios la atormentan y donde se le aparece un horrible vampiro, que representa sus pecados. A su lado, va al infierno. En esta representación, bastante clásica, del juicio, se notará la originalidad que constituye la aparición de la figura que simboliza la personalidad virtuosa o pecadora y a la que el alma no reconoce a primera vista: es su *den*, a la vez su conciencia, o sea, ella misma, y la suma de sus obras y, por tanto, de los efectos de esa conciencia. Ese contenido de una vida se presenta como una plenitud más que como una reducción, o

un desprendimiento, a la inversa de la concepción india, y en especial de la doctrina del *samsara*.

La escatología general combina una vuelta del revés del mito de la creación con cierto número de mitos heroicos que prolongan la concepción del Sôshyans. La creación, hemos visto, tiene por finalidad principal destruir el mal: hecho eso, no le queda más que reabsorberse en su estado inicial. El tiempo se agota en tres épocas que responden a la aparición de los tres hijos de Zaratustra. A comienzos del IV milenio de la historia del mundo, será la época de Astvat-ereta (Ushetar), que los mazdeístas colocan en el porvenir, siendo el período precedente el de los últimos reyes indios y de las invasiones árabes y turcas. Hará retroceder las calamidades e inaugurará una era de generosidad y de paz. Será seguida por un desastre debido a lluvias torrenciales causadas por el funesto Malkôs, descendiente de ese Tūr i Brâtrôrêsh al que se atribuye la muerte de Zaratustra. Luego, animales y hombres se reconstituirán a partir del recinto (*var*) construido por Yima en el comienzo, y desaparecerán las enfermedades. Ya se ve, el fin responde al origen, y el mito lo expresa con una repetición de los acontecimientos y un doblaje de los protagonistas. La segunda época, la de Uxshyat-nemah (Ushetarmâh), incluye igualmente un primer momento de prosperidad y de paz, seguido de la puesta en libertad del terrible Dahak, símbolo de la tiranía, con la venida, ya, de un tercer campeón (más bien que salvador), que lleva el nombre gâthico de Sôshyans, es decir, «el que hará prosperar». Bajo su reinado tendrán lugar la transfiguración final y la resurrección de los cuerpos. El *Bundahishn*, que acabamos de resumir, obtenía la estructura cíclica de la historia de la salvación: no se detiene ahí, y nos muestra, igual que tantos otros textos pehlevis, que, en la lucha final, figuran numerosos héroes o reyes que serán más tarde los del *Shā nāmeh*.

Ante todo, es Thraetona (Feridún), llamado por el hombre, el fuego, el agua y las plantas, a abatir a Dahak (más tarde: Zohak), rey tiránico sobre cuyos hombros han surgido dos serpientes voraces y que es el símbolo de la realeza violenta, orgiástica, destructora de los elementos. Feridún se niega y envía a otro héroe, Sâm Keresasp, hijo de Nariman, que dará muerte a Dahak. Luego, tras haber reinado largo tiempo sobre el mundo, Keresasp entrega el poder a Kay Husrôy, que lo gobierna, mientras que Sôshyans,

que representa la tradición religiosa, es su gran *mobed*, es decir, el jefe de la jerarquía eclesiástica. Finalmente, cuando el mundo se acerca a su acabamiento, se regresa a los orígenes, si no cósmicos, al menos religiosos: Kay Husrôy se esfuma ante el primer rey mazdeísta, Vishtasp, y Sôshyans ante el fundador de la religión, Zaratustra.

Pero, en otro lugar, se ve a Sôshyans desempeñar un papel de sacrificador en la resurrección de los cuerpos: se dará muerte al buey Hadayans, y, de su grasa mezclada al Haoma, se preparará una bebida de inmortalidad para todos los hombres. Eso nos permite entender que el sacrificio primordial, creador, el del buey, de que se tratará en el culto de Mitra, es el prototipo del sacrificio ritual ordinario, hoy restringido al Haoma, igual que lo es del sacrificio último, recreador, revivificador, que restablece la creación en su estado original. Los hombres tomarán dimensiones perfectas y estarán dotados de lo que les falta; entre otras cosas, de cónyuge y progenitura. Tendrán lugar en un paraíso en presencia de Ormuz, pero no se sabría decir que su visión sea lo que da beatitud. Habiendo recubierto la tierra un torrente de metal fundido, los justos no sentirán ningún daño, mientras que los impíos experimentarán con eso una purificación inmediata que pondrá fin al infierno donde esperaban desde su muerte.

La mitología humana

Entre esos dos grandes conjuntos míticos, el del comienzo y el del fin, se sitúa una mitología ya no cósmica, sino humana, y que refleja de modo aún más neto, lo que es normal, la organización social, el espíritu de la sociedad irania. Aquí es donde se echa de ver lo pertinente de las investigaciones de Georges Dumézil sobre la ideología indoeuropea y la inflexión que ha sufrido en Irán, quizá por causa del zoroastrismo, pero en todo caso de un modo que la diferencia respecto a sus tratamientos indios o célticos. Lo que la define no es la existencia de tres clases, la sacerdotal, la guerrera y la económica o productiva, es el hecho de su conjunto estructural que se vuelve a hallar bajo muchas metamorfosis y la manera de enfocarlas conscientemente como formando un todo. Ya se trate de los hombres mismos y de sus clases, o de los dioses y de sus tipos, se volverá a hallar una estruc-

tura común, que a veces hará delicada la distribución que aplicar entre sociología y teología. Pero, aun cuando hubiera transferencias, no cabría abolir las fronteras entre los dos dominios: el paso de una estructura social al dominio divino, del orden jurídico al orden trascendente, con el aspecto propiamente mitológico que no puede dejar de llevar consigo, manifiesta la inextinguible necesidad del hombre de volver a hallar en la trascendencia la fuente y la garantía de los órdenes del mundo, aun los más efímeros. En qué medida esa búsqueda es legítima es cuestión de metafísica. Pero queda en pie que, para quien describe y analiza los mitos, la historia imaginaria y el arreglo de la historia verdadera, allí donde cabe observar sus articulaciones, son indispensables auxiliares.

Por lo que toca a Irán, tenemos dos categorías de textos muy claramente separados: una, compuesta por residuos del *Avesta*, en la que figuran nombres propios y a veces nada más que alusiones a la historia de los personajes; la otra, al contrario, muy circunstanciada y difusa, pero novelada y poética, y que a pesar de su carácter tardío preserva tradiciones antiguas que toca al análisis desprender: son las epopeyas persas y, en primer lugar, el *Libro de los reyes* de Firdusi. Las epopeyas menores en el orden poético, pero a menudo de longitud considerable, aún están poco estudiadas desde el punto de vista que nos ocupa: pero uno se da cuenta, cada vez más, de que se impone un vasto trabajo que permita restituir su contenido mítico y fundar una mitología irania más segura.

Nos limitaremos, pues, a resumir aquí algunos mitos mejor conocidos y mejor estudiados.

El mito de Yima

No se trata del primer hombre, sino del primer rey: ante todo, sin incurrir en ninguna culpa, es exonerado del cargo de portador de la revelación, que le ofrece Ahura Mazda, y para el cual ha declarado que no estaba hecho. Pero, si se niega a enseñar la religión, al menos consiente en multiplicar las criaturas de Ahura Mazda y en gobernarlas. Aquí tocamos como el origen de la distinción, tan neta en Irán, entre el poder religioso y el poder civil. Provisto de un anillo (?) y de una aguja de oro, Yima va a reinar evitando a sus súbditos intemperies, enfermedades y muerte, hasta el punto de que esta población humana y animal aumenta tanto que la tierra no le basta.

Por tres veces, Yima la ensancha con sus instrumentos mágicos, y tal es la primera de las respuestas que el mito se ha ocupado de dar al problema de la reproducción de las especies en una era de inmortalidad. La segunda, en el relato que acabamos de resumir, sigue inmediatamente al fargard 2 del *Vidêvdât*. Ahora se trata de reducir la población del mundo, no conservando más que a los mejores ejemplares, por medio de un cataclismo que va a imitar todos sus rasgos a los inviernos helados y a los deshielos torrenciales del Asia central. Ahura Mazda lo anuncia por adelantado a Yima, mandándole construir un recinto (*vara*), cuyo plano exacto le detalla, y donde se almacenarán las simientes de todas las especies. Los seres sólo crecen a una marcha muy lenta, y los hombres sólo se reproducen cada cuarenta años. Para asegurar bien el carácter puramente temporal de toda la operación, el texto termina afirmando muy brevemente que la religión de Mazda fue introducida en el *vara* por el pájaro Karshiptan.

Otro aspecto del mito de Yima es el de su muerte: tras un largo reinado, que es una especie de edad de oro, va a sucumbir a los asaltos de Azhi Dahâka, que, con ayuda de Spityûra, le serrará en dos. La tradición posterior dará a entender que se había hecho culpable de orgullo, lo cual había sido la causa de su pérdida. Y el *Libro de los reyes*, volviendo a tomar la leyenda de Yima (Jamshid, el Yima Khshaêta, Yima el Luminoso), retiene esta tradición que se combina muy bien con el carácter de «héroe civilizador», finalmente arrastrado por su voluntad de poder. El trato que la tradición india hace sufrir al personaje es muy diferente, porque Yima no sólo es rey de los muertos, sino también héroe de un curioso poema del *Rig-Veda* (X, 10), en que se defiende contra las proposiciones incestuosas de su hermana Yamî.

El mito de Gayomart

Aquí, no se trata de un soberano y de un héroe civilizador, sino de un antepasado primigenio: está creado por Ahura Mazda inmediatamente después del bovino que debe proporcionarle alimento (lácteo) y asistencia, y cuya santidad, así como el origen ígneo de la simiente, aseguran su parentesco con el hombre. Están, él y la buena Dâitî, a orillas del río que corre por el centro del mundo, y allí es donde les va a atacar Ahrimán. Ormuz, en previsión de la muerte del buey, le da un soporífico. El buey sucumbe

el primero. Luego le toca a Gayomart, que anuncia al morir que la raza humana nacerá de todos modos de él: en efecto, su semen va a fecundar la tierra, de donde sale una planta que se divide en dos seres humanos, Mashya y Mashyani. El mito es probablemente muy antiguo, incluso, en opinión nuestra, con el papel del demonio, pues no es raro hallar en los mitos sobre el origen de la humanidad la intervención de un ser nefasto o «trucador», sin que toda la etiología esté tampoco penetrada de dualismo, como es el caso en Irán. Igualmente, el vegetal andrógino del que se disocian los dos sexos no es un tema inédito. Lo que es propiamente iranio, y al mismo tiempo completamente contrario a la doctrina mazdeísta, que quiere que el bien no pueda salir del mal, es que el demonio se llame Ahrimán. También el partido que se saca de la última fecundación de la tierra madre por Gayomart es fundamentar sobre ese mito la práctica de los matrimonios consanguíneos, que toda la Antigüedad ha visto como uso iranio. También ahí, muchas civilizaciones que conocen el mito de la fecundación de la tierra madre por el hombre, o el del primer incesto entre hermano y hermana, dando nacimiento a toda la raza humana, se han detenido en el mito. Un último rasgo antiguo queda por señalar: la relación entre el buey y la luna, que nos testimonian los textos: el semen del bóvido se conserva en la luna, y ésta tiene una evidente semejanza con los cuernos del buey, que trazan un cuarto creciente; el texto iranio es de la misma inspiración que numerosos textos indios.

El mito de Thraetona

Este héroe, vencedor de Dahak, al que encadena en el monte Demavend en espera de ser muerto por Keresâspa al final de los tiempos, nos interesa más por su papel de rey universal. Cuando procede a la distribución del mundo entre sus tres hijos, Salm, Tôz y Erij, se pliega a sus deseos: el primero pide riquezas, el segundo, la valentía, y el tercero, la ley y la religión, pues el khvarnah de los Kavi descansaba sobre él. Recibe, pues, la mejor parte del mundo, es decir, Irán y la India, mientras que Salm obtiene los países del oeste, y Tôz los del este, y ese favor concedido al hermano menor despertará los celos de los otros dos y será causa de su muerte. Mito tanto más interesante cuanto que combina un tema indoeuropeo, el de las tres funciones sociales conjugadas, representadas por los diversos

deseos de los tres hermanos, y el tema del reparto del mundo, con Irán en el centro, sin duda más particular.

El mito de Kay Us

Nombrado solamente de paso en lo que nos queda del *Avesta*, Kay Us es el nieto de Kay Kavât, antepasado y epónimo de la dinastía de los kayánidas, que desempeña un papel muy grande en la historia legendaria de Irán, y sobre la cual hallamos ya informaciones preciosas en los libros pehlevis, antes de que los recuerdos más abundantes de la antigua tradición se hayan fijado en el *Libro de los reyes*. Es soberano del mundo y hace edificar sobre el monte Elburz palacios de oro, de plata, de acero y de cristal, que tienen la mágica virtud de dar la juventud a los viejos y a los enfermos que a ella peregrinan. Pero el orgullo del rey le priva de la inmortalidad: tiene la ambición de conquistar el cielo y la morada de los Ameša Spenta, y su tentativa es causa de su pérdida. Durante su reinado, su orgullo ya se había manifestado a propósito de la frontera entre Irán y el Turán (después identificado con el país de los turcos), que un buey dotado de poderes mágicos marcaba señalándola con sus huellas. Kay Us envía al guerrero Srît a matar al buey, demasiado imparcial, pero éste rompe a hablar y convence a Srît de que ese crimen arrastrará las mayores catástrofes. Srît, aterrado, cuenta la cosa a Kay Us, y, antes que obedecer sus órdenes, le suplica que le haga matar. Kay Us le ordena entonces ir a un bosque donde se le aparecerá una bruja en forma de perra: él la abatirá, pero la perra se desdoblará hasta el infinito, y Srît sucumbirá a la jauría devoradora.

Kay Jusraw

Este nieto de Kay Us es célebre por la destrucción que hace de un templo de los ídolos al borde del lago Tchetchast, acción que se relata con bastantes detalles y que realiza gracias a la ayuda del fuego Gushasp, cuyo templo establece él en seguida junto al lago, en Tchîz. Restos de un viejo relato cuentan la fundación del fuego y, sobre todo, la extirpación de los falsos cultos. A tal título, tendrá un gran papel en la historia de Irán, donde, a pesar de la rareza de los documentos históricos, tenemos varios que nos relatan hechos semejantes: por ejemplo, la inscripción de Jerjes contra el culto de los *daivas*, en la época aqueménida, y, mucho más tarde, bajo los prime-

ros sasánidas, las inscripciones en que el ministro de Cultos, Karter, nos detalla las medidas que supo tomar contra el judaísmo, el cristianismo y el maniqueísmo. Pero, además de su papel de campeón de la buena religión, Kay Jusraw está vivo en la mitología irania por sus guerras contra Frasyâb (más tarde Afrasyâb), a quien la leyenda hará rey del enemigo hereditario, los turcos, que en realidad no entran en la historia sino mucho más tarde.

Estas indicaciones bastan para explicar que la mitología humana de Irán haya proliferado hasta el punto de proporcionar la materia de la inmensa epopeya que es el *Libro de los reyes* de Firdusi: libro heroico por excelencia, pero en el que el historiador de las religiones y de las mitologías encuentra tanta más información cuanto sus fuentes religiosas son más pobres. Por lo demás, está lejos de ser la única epopeya que trata de esta materia. No es extraño que esas leyendas históricas puedan también iluminar mitos religiosos y es preciso esperar que se llegará a desprenderlos de su fabulación poética, gracias, sin duda, a las comprobaciones que podrá ofrecer su análisis comparativo. El mazdeísmo es una religión sin representaciones figuradas, ya lo decíamos al empezar: se ha podido ver que no nos es conocido sino por fragmentos a menudo artificialmente recuperados, y cuyo lugar, en una estructura reconstruida, habrá que determinar pacientemente gracias a analogías y conjeturas.

CULTO DE MITRA

Rama separada del viejo fondo iranio, haciendo adeptos en Occidente o entre occidentales, el culto de Mitra, que se difundió a partir de nuestra era, presenta a pesar de todo cierto interés para el estudio de la religión antigua. Paradójicamente, si el *Avesta* y las obras pehlevis nos informan librescamente sobre el dios Mitra, la religión tardía que se basa exclusivamente sobre su nombre no nos ofrece más que monumentos, en gran número, eso sí, cuyo descubrimiento parece lejos de haber acabado, con un mínimo de inscripciones, la mayor parte muy elípticas. Mencionemos aún algunos preciosos testimonios de los autores griegos y latinos de la época, que nos permiten explicitar la vaguedad o la equivocidad de las re-

presentaciones figuradas. Nos es forzoso, pues, describir monumentos e intentar su interpretación.

Ignoramos enteramente cómo llegó ese culto desde Irán al oeste, pero no hay duda de que se trata del viejo dios iranio, representado como una especie de héroe tocado con el gorro frigio, en especial en un relieve universalmente conocido que representa el sacrificio del toro a quien Mitra domina cabalgándolo y sujetándolo por los cuernos. Su expresión no es feroz ni triunfal, sino casi triste, y se comprende que esa inmolación es algo muy diverso de una hazaña: un sacrificio recreador, vivificador de una naturaleza representada por la cola del toro que acaba en espiga, por un perro y una serpiente que lamen su sangre, y por un escorpión que le aplasta los testículos. Es la vieja concepción indoirania (entre otras) del sacrificio o, más exactamente, de la inmolación ritual. A ambos lados del motivo central hay dos personajes en pie, vestidos de pastores y llevando sendas antorchas, el uno, elevada, el otro, baja, y cuyos nombres, de etimología aún poco clara, son Cautes y Cautopates. El motivo del relieve se complica a menudo por la adición de personajes representados en busto: Sol y Luna, un cuervo que parece llevar a Mitra un mensaje de Sol (quizá la orden de matar al toro), a veces Neptuno, y series de pequeñas escenas de la vida de Mitra colocadas alrededor. Su nacimiento saliendo de una roca, su búsqueda del toro, hasta que lo sujeta y se lo lleva a espaldas, a veces, incluso, las cacerías de Mitra o el milagro del agua, que un flechazo hace salir de la roca, todas estas escenas están tratadas con gran libertad y según las tradiciones artísticas locales. Ocurre que la piedra que lleva el motivo central del taurobolio esté dispuesta de modo que gire sobre un eje y muestre, en el reverso, otra escena no menos importante, la de la comida que Mitra comparte con Sol: pero esta disposición muestra evidentemente que la segunda escena es posterior a la primera, y como su coronación.

Finalmente, se observa en ciertos *mitraea* representaciones exactas de los adeptos, según sus grados, que nos son igualmente conocidos por las inscripciones votivas. Había, en efecto, siete grados de iniciación, cuya lista nos ha transmitido san Jerónimo, y cuyos símbolos y relación con los siete planetas están representados en los mosaicos de los *mitraea* de Ostia, sacados a la luz hace un tiempo. Son, en orden ascendente: Córax, Nymphus,

Miles, Leo, Perses, Heliodromos y Pater, títulos que quizá implicaban máscaras. También se trata, en las inscripciones, de los Cryfii, que, según Vollgraff y Vermaseren, serían jóvenes o incluso niños que, sin estar incorporados a la comunidad mitríaca, se preparan a ello y asisten ya a las ceremonias. En ciertos frescos vemos esos diferentes órdenes indicados por cortas inscripciones, pero nos es preciso confesar que no sabemos exactamente en qué les diferenciaban sus funciones. No está dicho en absoluto que el Córax sea, como en los relieves, el mensajero de Sol. El nombre de Miles nos recuerda algo que no podríamos dejar a un lado ni un instante: el carácter tan militar del culto de Mitra, lo mismo que el Perses afirma el origen del culto, mientras que su arte está tan alejado de lo persa. El Heliodromos es como un representante del sol, en cuanto que aparece como conductor de cuadriga. El Perses nos está explicado por un texto de Porfirio, que nos dice que le purificaban las manos con miel, que tiene la propiedad de conservar las frutas, de las que él viene a ser guardián. Igualmente, el León recibe la misma purificación, esta vez para guardarle de toda transgresión, de todo mal, de toda mancha. Se tiene mucha menor claridad sobre el papel de Nymphus o Esposo; en todo caso, no hay motivo para suponer un matrimonio (¿místico?) con Mitra. Finalmente, el Padre, cumbre de la jerarquía, es el responsable de la comunidad y debe adornarse de todos los dones que convienen al jefe de un grupo de *mystos*. Estos siete grados de iniciación y de jerarquía se recuerdan a menudo mediante una disposición septenaria en las paredes pintadas o en los pavimentos en mosaicos.

Tenemos alguna idea de esta iniciación según las pinturas del *mitraeum* de Capua, que nos pintan las pruebas de aguante que debe sufrir el iniciado. Sabíamos ya que estaba obligado al secreto y que se comprometía a él con un juramento (*sacramentum*) previo. Las pruebas tienen algo aterrador, lo que no nos sorprenderá si recordamos que los adeptos de Mitra son todos ellos hombres, y sin duda en su mayor parte soldados. El culto, como sabemos por los monumentos, se propagó por dondequiera que se encontraran las legiones romanas, y sin duda a través de éstas el dios iranio fue trasplantado a Occidente. El carácter salvaje —cualquiera que fuera su significación más alta— de la inmolación del toro, la rudeza de las pruebas, los disfraces, la naturaleza bastante grosera de las esculturas y relieves,

todo ello indica un culto que, sin estar desprovisto de nobleza, ha conservado algo de basto.

Otro rasgo un tanto aterrador del culto de Mitra está en las representaciones, que se hallan en gran número de templos, de una divinidad desnuda, de cabeza de león, que lleva una gran serpiente enlazada en torno al pecho. Durante mucho tiempo se había admitido, con Cumont, que se trataba de Cronos (Saturno), el cual había tomado el carácter del dios iranio Zurvân, y figuraba, por tanto, el tiempo infinito. Se ha propuesto ver ahí al personaje Ahrimán, eso a la vez por causa de su aspecto terrible y de ciertas dedicatorias «al dios Ahrimân». Pensamos que las dos explicaciones no son incompatibles. Ligado a la muerte, al desgaste de las cosas, el tiempo parece enemigo, y quizá se ha identificado con Ahrimán, a quien ciertos textos mazdeístas hacen precisamente autor de la vejez. Pero, en este caso, si hemos de buscar en el panteón mazdeísta un equivalente de ese dios o demonio, sería Zurvân-el-de-la-larga-dominación más bien que Zurvân-sin-límites, que es el tiempo indiviso, dominando la sucesión de las épocas: tanto más cuanto que los siete anillos de la serpiente que rodea el busto del dios representan siete etapas que tienen una relación con las de la purificación y ascensión del alma. Se trata de un proceso completamente temporal que sólo puede estar presidido por una divinidad que conozca a la vez la sucesión y la muerte. La distinción entre los dos Zurvân sirve justamente para subrayar la diferencia entre esos dos aspectos del tiempo, uno que es la duración eterna, otro que es la sucesión. Sea como fuere, no se sabe en absoluto en qué consistía el uso de la estatua del tiempo en el culto de Mitra. Quizá estaba allí simplemente como un recordatorio.

Una vez descrito el culto, con sus accesorios, mejor o peor, ahora se trata de preguntarse cuáles eran el valor y el sentido del mito. Se trata de una religión de soldados, sin duda en número bastante pequeño, pues, si hay muchos templos, todos son pequeños, y, por otra parte, no es seguro que la religión popular de los legionarios haya alcanzado a las poblaciones en medio de las cuales acampaban. También era militar el contenido del culto, que tenía por finalidad desarrollar en ellos las virtudes de la fuerza y el aguante, gracias a representaciones y a ritos apropiados: el taurobolio, el baño en la sangre del toro inmolado, eran como su cima. A decir verdad, quizá hace falta preguntarse si hay razón para hablar de una religión de Mitra: como

los demás cultos del Imperio romano, éste se injertaba sin duda sobre la religión oficial, sin excluirla ni excluir forzosamente otros cultos adventicios.

El dios era extranjero: lo que se ha retenido de él era, además de su extrañeza de iniciaciones, su carácter viril, casi brutal, pero que cumple el orden del mundo con sus proezas y sobre todo con su sacrificio fecundador. Ahora bien, este último rasgo parece ser el más anciano y proceder de la concepción indoirania del sacrificio: el matar al toro primigenio, endosado a cuenta de Ahrimán en los textos tardíos del mazdeísmo, habría de ser atribuido quizá a Mitra, y habría sido conservado en la rama aislada, más antigua, cuyo corazón sería iranio y casi todo el resto sería helenístico o romano. La estatuaria, la pintura, por otra parte, son occidentales, como se puede advertir comparando a los *mitraea* de Europa el *mitraeum* de Dura-Europos, completamente iranio, y no es imposible, pues, que para representar la leyenda de Mitra los artistas hayan tomado prestados los temas de la de Hércules. Igualmente, en los Balcanes, el motivo antiguo del jinete tracio ha interferido con el tauróctono. Pero aquí se trata de influencias estilísticas y, en conjunto, superficiales. El mito, por su parte, parece muy iranio.

EL MANIQUEÍSMO

Estamos aquí en un clima completamente distinto que el del mazdeísmo, a pesar de las semejanzas evidentes y que parecen estar justamente en el plano del mito. Las verdades fundamentales que el maniqueo debe profesar son la distinción de los dos principios, uno bueno y otro malo, y la división del tiempo en tres momentos: el anterior, en que el mundo todavía no existe; el medio, en que la luz se debate, invadida por las tinieblas, y en que el mundo, creado para la defensa, es penetrado de luz, aun siendo malo; y finalmente, el momento posterior, en que la mezcla se deshace y lo luminoso vuelve definitivamente a su sitio. Verdades que parecen comunes a las dos religiones, tanto que se ha podido durante algún tiempo tomar las descripciones chinas del maniqueísmo, explicitadas más tarde por los ricos descubrimientos de Asia central, que han proporcionado gran cantidad de textos iranios, turcos y chinos claramente maniqueos, como si fueran alusiones al mazdeísmo, que tampoco era desconocido en Extremo

Oriente. Y es muy justo decir que el maniqueísmo, como el mazdeísmo tardío, es radicalmente dualista. Pero la divergencia comienza en seguida, pues, para el primero, el principio malo es la materia, y todo el esfuerzo de lo luminoso es desprenderse de ella, mientras que la precreación mazdeísta incluye a la vez algo material y algo espiritual, pero en estado trascendente, interrumpido un instante por la creación y la lucha, y finalmente recobrado en su integridad. El desprendimiento maniqueo, al contrario, no es perfecto, y deja subsistir un bolos, una masa de condenación irreductible y eterna. Y, sobre todo, el bien que la materia ha invadido y subyugado es mucho más que una creación: es una emanación, una evocación que, procediendo del Padre de las Grandezas, lleva su imagen y sufre nostalgia del retorno a su principio.

El papel de la materia no es solamente dividir y dispersar en todo lo posible esas parcelas luminosas, sino también desdibujar y extinguir la conciencia que ellas tienen de su exilio. La revelación, las revelaciones van por el contrario a recordar al alma su origen, que es también su destino: se tratará de un despertar, que domina toda la salvación, con la disciplina que incluye para salvar las luces divinas, lo que ha permitido caracterizar al maniqueísmo como la religión del salvador-salvado, corolario de su panteísmo inicial.

El sistema es extraordinariamente complicado: al comienzo, el Padre de las Grandezas y el Príncipe de las Tinieblas habitan dominios radicalmente opuestos (luminoso, odorífero, espiritual, por una parte; sombrío, hediondo, material, por otra) y, no obstante, contiguos. El mazdeísmo, más mítico, los aleja al uno del otro, tanto en distancia como en propiedades. En el momento en que el mal asalta el dominio del bien, el Padre de las Grandezas, cuya bondad le prohíbe usar la fuerza para defenderse, no puede más que emanar una «madre de vida», que a su vez emana un «hombre primordial», el cual se envuelve en cinco nuevas emanaciones, equivalentes a los elementos. Nada de eso es eficaz, pues el hombre primordial queda deshecho y engullido por el mal, que absorbe al mismo tiempo sus emanaciones, lo que significa no solamente que el bien está prisionero del mal, sino también que sufre lo que es su marca propia, es decir, el error y la ilusión. Es preciso, pues, que el hombre primordial recobre conciencia para apelar contra eso a su principio y padre, y éste enviará una serie de mensajeros-salvadores de los más extraños nombres y de la más abstrusa genealogía, que

a fin de cuentas conseguirán extraer al hombre primordial. Esta salvación preliminar equivale a un «prólogo en el cielo»: queda salvar a los elementos emanados por el hombre primordial, pero que son de una sustancia menos perfecta. La obra de la salvación cambia de plan: ahora su escenario va a ser el mundo, mundo que se entiende por adelantado que es malo. Así pues, es el mal, y esencialmente la materia, lo que se va a utilizar, gracias a una organización de extremada complejidad, para agrupar las parcelas luminosas, filtrarlas, y, finalmente, extraerlas como un metal de su ganga. Los actores de ese largo proceso son otras tantas emanaciones que imprimen a este mundo sustancialmente malo un impulso que, en definitiva, va en provecho del bien. Pero esto nos revela el pesimismo básico del maniqueísmo; siendo mala la materia, entonces toda la creación material, y, en definitiva, toda la creación, está manchada del mal original. La bondad esencial del Padre de las Grandezas no incluye «contactos», no hay irradiación. La atmósfera del maniqueísmo estaría singularmente enrarecida si no fuera por el mal que descarga esos prodigiosos despliegues de eones, tomados en préstamo, sin duda, pero con cambios, de las cosmogonías gnósticas que nos describen san Ireneo o Clemente de Alejandría.

Para volver al panteísmo fundamental que creemos encontrar en el maniqueísmo, hay que preguntarse si no existiría más que en la formulación mítica natural en el maniqueísmo, y si se comete un contrasentido expresándolo en términos filosóficos. Sobre este punto, muy especialmente, resulta muy iluminadora la comparación con el mazdeísmo: en la medida en que en éste los mitos antiguos son objeto de fe, aun cuando no subsistan de ellos sino fragmentos que sólo se entienden a la luz de la historia indoirania reconstituida con mayor o menor seguridad, en ese mismo grado los mitos maniqueos nos parecen hacer uso de oropeles míticos espigados por todas partes para expresar una verdad filosófica que no deja de ser percibida como tal. El despliegue de las imágenes nunca es verdadero sino con una existencia en préstamo (en el gnosticismo, en el cristianismo, en el mazdeísmo, en el budismo), tanto que estaríamos tentados de ver aquí una mitología en segundo grado y, por consiguiente, de autenticidad discutible, al modo de la moderna teosofía, que es un sistema injertado sobre ciertos temas indios. En uno de sus más brillantes estudios sobre el maniqueísmo, H. H. Schaeder mostraba que, lejos de ser de origen oriental en su raíz, era

una insuflación de espíritu helenístico en la masa de las viejas religiones de Oriente, a las que tomaba en préstamo, a su guisa, elementos casi decorativos. Eso explicaría muy bien la actitud de un san Agustín eligiendo, en su juventud, al maniqueísmo como más racional, más explicativo, más científico que el cristianismo. Ese carácter a la vez sistemático a ultranza e incoherente no es la menor sorpresa que reserva el estudio del maniqueísmo.

Parecería, en suma, que se debe reconocer en él una intuición primera presentándose como una revelación, mezclada insolublemente con un sistema filosófico, todo ello muy emparentado con la gnosis, y luego revistiéndose de mitos tomados de antiguas religiones. Hemos visto, en efecto, que las verdades primordiales del maniqueísmo están presentadas bajo una forma muy próxima al mito mazdeísta: eso se explica, según creemos, por el hecho de que Mani ha nacido y vivido en el imperio sasánida, y eso ilumina el lugar privilegiado del mazdeísmo, entre los préstamos del sistema. Pero no es el único en ocupar tal rango: no se puede dejar de reconocer la huella del cristianismo, sobre todo, ciertamente, de la herejía de Marción, que oponía en forma tajante el mundo a la gracia, la creación a la salvación, pero, más profundamente aún, la huella de la persona de Jesús víctima y salvador. El Padre de las Grandezas, que subsiste en un habitáculo de luz, no puede guardarse de la invasión del principio malo, material, tenebroso, sino por una defensa que es al mismo tiempo una suerte de capitulación. Es demasiado bueno para defenderse con armas de fuerza: emana eones que le van relevando, pero cuya acción va a ser sobre todo adulterar el mal, dejándose engullir por él. Dicho de otro modo, el bien es parásito del mal, en lugar de que sea lo contrario, y sólo en un segundo tiempo se despertará a la peligrosa situación exiliada en que se encuentra, y, gracias a nuevas emanaciones, organizará el mundo de manera que concentre el bien dispersado, pulverizado por el mal, para hacerle escapar por fin de su prisión. A Jesús se le ve como uno de los salvadores del sistema, pero Mani, que expone y predica este sistema, es otro. Se dirá incluso que otros profetas anteriores a Jesús tienen parte en la revelación. Pero la Iglesia de Mani es la verdadera, la definitiva, como los libros santos, de que Mani es autor, son los que encierran toda la verdad. Los discípulos deben, pues, copiarlos y difundirlos, y la Iglesia va a tener una jerarquía sólidamente organizada, que sin duda ha influido mucho en la propagación de

esa sociedad eclesiástica más allá de las diferencias étnicas y lingüísticas, así como en la difusión casi universal y singularmente homogénea de la doctrina. Ésta se halla, en efecto, en todas partes, e incluso con detalle. Es lo inverso del mito: el sistema, y ello es lo que nos ha llevado a no hablar de él sino brevemente, a pesar de todo el interés que presenta.

BIBLIOGRAFÍA

EL AVESTA: Trad. franc. por J. DARMESTETER, El *Zend-Avesta*. (An. Museo Guimet). 1892-1893 (reimpr. Maisonneuve, 1961). Comprende: el *Yasna*, ritual del sacrificio del Haoma, con los Gâthâs (mejor traducción en J. DUCHESNE-GUILLEMIN, Zoroastro, París, 1948), y su complemento, el *Visprat*. El *Vidêvdât* (exorcismos y derecho religioso). Los *Yasht*, himnos a los dioses de los días del mes, las oraciones del *Pequeño Avesta*. [Hay trad. cast.: Kier. Buenos Aires.] En lengua pehlevi: El *Bundahishn*. [Trad. ingl. Zand Akâsîh, por B. T. ANKLESARIA. Bombay, 1956.]

—, *Zâtspram*. [Trad. ingl. parcial y envejecida E. W. WEST, *Sacred Books of the East* (t. V y XLVII). Oxford, 1880 y 1897.]

—, El *Denkart*, vasta enciclopedia. [Trad. ingl. WEST en SBE (t. XXXVII y XLVII); trad. franc. del libro VII sobre la leyenda de Zoroastro por M. MOLÉ (tesis). París, 1958.]

TAVADIA, J. C., *Die mittelpersische Sprache und Literatur der Zarathustrier*. Leipzig, 1956.

WEST, *Pahlavi Literature en Grundriss der iranischen Philologie* (t. II.). Estrasburgo, 1896-1904.

MITRA: CUMONT, F., *Textes et monuments figurés relatifs aux mystères de Mithra*. Bruselas, 1896-1898, y *Les Mystères de Mithra* (3.ª ed.). Bruselas, 1913.

VERMASEREN, M. J., *Corpus Inscriptionum et Monumentorum Religionis Mithriacae*. La Haya, 1956-1960, y *Mithra, ce dieu inconnu*. París-Bruselas, 1960.

MANIQUEÍSMO: las fuentes originales proceden de los descubrimientos de Asia central (1893-1907) y de Egipto (1931).

ALFARIC, P., *Les Écritures manichéennes*. París, 1918.

PUECH, H. C., *Le Manichéisme, son fondateur, sa doctrine*. París, 1949. [Hay trad. cast.: *Maniqueísmo: el fundador, la doctrina* (Instituto de Estudios Políticos). Madrid, 1957.]

8

LAS MITOLOGÍAS DE LA INDIA*

Las mitologías de la India ofrecen respecto a muchas otras una diferencia esencial: todavía están vivas. Para los hindúes, por ejemplo, las aventuras de Rāma guardan la misma actualidad que para nosotros la historia sagrada, y las ofrendas a Agni tienen tanta importancia como el sacrificio de la misa para los católicos. La historia de los dioses no es para ellos solamente el tema casi único de la literatura y de las artes plásticas; se mezcla estrechamente a la vida de todos los instantes, desde el nacimiento hasta la muerte, y a lo largo de todo el día. También es la fuente, la ilustración y el medio de transmisión de todas las enseñanzas morales, filosóficas, religiosas o espirituales más nobles. Y es también en esa historia donde se van a buscar —y donde se encuentran— las leyes de todas las ciencias y de todas las artes.

Igualmente, para los budistas y para los *jains*, la vida de Buda y la de Mahāvīra conservan tanta importancia como para los cristianos la de Jesús.

Por eso, sería tan impertinente como ligero querer estudiar esta mitología únicamente en textos antiguos, voluntariamente herméticos y a me-

* Para la transliteración de los nombres propios o pâlis en caracteres latinos, se sigue el método que utiliza la escuela española de indología, si bien no se indica las cerebrales. Ṣ se pronuncia como *sh* inglesa; *ś* corresponde a *s* sonora. Sin embargo, conservamos la grafía usual de algunos nombres que ya se han hecho habituales en tal forma.

nudo mal traducidos, y despreciar a los representantes autorizados actuales de esa sabiduría para la cual los mitos son uno de los principales medios de expresión.

Por otra parte, conviene subrayar que si el jainismo y las religiones de los grupos llamados aborígenes han quedado casi exclusivamente confinados en la India, el budismo y el hinduismo han superado ampliamente sus fronteras. El hinduismo se ha difundido notablemente por Camboya y Java, donde se encuentran algunas de sus más bellas obras en materia de arquitectura y de escultura. En cuanto al budismo, que no existe ya prácticamente en la India desde hace numerosos siglos, ha invadido rápidamente la península indochina, China, Japón y otras regiones de Asia, y sigue siendo allí la religión dominante. Finalmente, hay países, como el Tíbet, donde ambas se han mezclado íntimamente, sobre todo bajo su forma tántrica.

MITOLOGÍA DEL HINDUISMO,

por JEAN HERBERT

El problema de las fuentes y de la evolución histórica

Cuando estudiamos la mitología del hinduismo, sentimos la natural propensión a aplicarle los métodos de la crítica histórica, es decir, a discernir y aislar entre sí diversas fuentes, a separar filiaciones, a rastrear la evolución de las diversas creencias.

Actualmente, este género de interpretación es rechazado categóricamente por todos los creyentes; en la medida en que nos entregamos a él, nos hacemos, pues, incapaces de comprender lo que los mitos representan hoy para los hindúes.

Hay que reconocer que las tesis, por lo demás contradictorias, que han propuesto nuestros historiadores de las religiones no resisten a un examen serio.

Todos los sabios, en todas las épocas, comprendida la nuestra, reconocen sin reserva que las escrituras consideradas por nosotros como las más antiguas, y en especial el *Rig-Veda*, contienen la verdad más alta en su totalidad; el resto son sólo comentarios.

Sin excepción, estos sabios, incluidos los adeptos de las filosofías más abstractas, como Ṣankara hace dos mil años, y Rāmana Maharṣi en nuestros días, admiten la existencia de los dioses como verdad de experiencia. Y aquellos dioses que figuran con mayor frecuencia en los textos más ar-

caicos, Agni, Indra e incluso Varuna y los Maruts, son siempre objeto de un culto ferviente ampliamente difundido.

Finalmente, la mitología hindú tomada en su totalidad, desde sus tradiciones más venerables hasta sus formulaciones más recientes, constituye, incluso en el detalle, un conjunto tan coherente que si se le quita una sola pieza se le desequilibra.

Si se pretende desvelar una evolución histórica, haría falta más bien pensar que, en el período más antiguo de que hayamos conservado huellas, los sabios tenían una visión directa aún poco velada por el raciocinio mental, y se contentaban con alusiones lapidarias a los planes de conciencia que querían hacer compartir a sus discípulos. Con la progresiva racionalización, hizo falta explicitar esas enseñanzas, detallando los mitos y presentándolos bajo una forma más filosófica. Pero su sustancia ha permanecido inalterada.

Sería tan vano buscar una distribución social de las creencias y de los mitos como imponerles una historia.

En realidad, con raras excepciones, todos los dioses tienen adoradores fervientes en todas las castas y siempre los han tenido. Basta, para comprobarlo, recorrer los templos y los *āṣrams* de la India.

Así pues, no diseccionaremos arbitrariamente el panteón de la India, ni en el tiempo ni en el espacio, pues para eso primero habría que matarlo. Lo observaremos tal como es, en su majestuosa arquitectura y en su hormigueo de vida.

Una mitología tan compleja como el universo

La mayor parte de los investigadores que se han asomado a la mitología hindú se han visto repelidos por su complejidad. Las historias de dioses, semidioses, demonios, sabios y héroes se complican en una red tan imbricada que no sólo es casi imposible aislar una de ellas, sino que algunas sólo se pueden comprender a la luz de las demás. Cansados, nuestros sabios casi siempre se han batido en retirada declarando que, a pesar de hermosos vuelos poéticos, todos esos textos no eran más que tonterías y niñerías. Sin embargo, se impone una comparación: nuestras ciencias de la naturaleza

forman también una masa considerable y muy enredada en la que no penetramos, por poco que sea, sino tras largos años de estudios. No nos asombramos ni nos indignamos. No obstante, el tema que éstas tratan no es más que un fragmento de lo que la mitología se propone presentarnos. En efecto, ésta abraza a la vez el mundo visible y todo lo que escapa a nuestros sentidos, y también el pasado y el porvenir. ¿Cómo sorprenderse, pues, de no poder ponerla en cuadros sinópticos? Calcada sobre la realidad, a la que quiere representar bajo sus aspectos a la vez estáticos y dinámicos, aparentes y escondidos, individuales y genéricos, humanos y cósmicos, la mitología hindú es a la vez infinitamente compleja, perfectamente fluida y minuciosamente precisa.

Los dioses se cuentan en ella por millones; cada uno de ellos tiene funciones variadas y lleva muchos nombres diferentes, a veces más de mil. Inversamente, gran parte de esas funciones son asumidas, según los casos, por diferentes dioses, y se encuentran no pocos nombres que se aplican tan pronto al uno como al otro. Estos dioses se engendran mutuamente, igual que el calor puede producir electricidad, y la electricidad, calor. Llegado el momento, se reabsorben unos en otros, se sustituyen unos a otros, se veneran unos a otros. Y todo ello funciona como las ruedas de una máquina de alta precisión, sin que ni una palabra, ni un nombre pueda reemplazar a otro en un texto cualquiera. Pero si no cabría describir en pocas páginas la Tierra con todo lo que lleva, igualmente no se puede aquí hacer más que trazar algunas grandes líneas de ese vasto panteón de la India y describir ciertos episodios de su eterna sinfonía.

La creación de los mundos

El absoluto

No hay que perder de vista que la mitología hindú tiene como base no solamente el monoteísmo, sino también el monismo, o, más exactamente, el no-dualismo, es decir, la convicción de que todo lo que existe se une en su última realidad con lo uno, con el absoluto. Ese absoluto, al que los hindúes dan el nombre de «Eso» o también de «Brahmán», es imposible de representar por su misma naturaleza.

Sin embargo, se considera que lo que se acerca más a ello es el *prānava*, la sílaba sagrada entre todos, *ōm*, y gráficamente los caracteres de escritura empleados a menudo para designarlo.

Estos caracteres gráficos aparecen unas veces solos, otras veces abrazando la imagen del dios o de los dioses a través de los cuales el adorador trata de llegar a la conciencia del absoluto.

Ese absoluto tan pronto está manifestado («Todo eso es Brahmán», dicen las escrituras), como no manifestado («Brahmán es verdad, el mundo es ilusión», dicen también las escrituras). La aparición del universo y su desaparición son, pues, acontecimientos no únicos, sino cíclicos.

En los períodos en que no está manifestado el absoluto, ese mundo no existe, lo uno se ha vuelto múltiple, no hay naturaleza ni alma humana, y ni siquiera hay Dios personal, en el sentido en que lo entiende la doctrina cristiana.

Nacimiento del creador

El hinduismo, tanto en sus escrituras como en su iconografía, nos muestra frecuentemente ese absoluto estático bajo los rasgos de Viṣnú, el mismo Viṣnú al que volveremos a hallar como uno de los rostros del Dios personal, el de conservador y protector de los mundos. Aquí, protege y conserva esos mundos pero, puede decirse, en reserva, en potencia. Otro mito nos muestra, por otra parte, al sabio Mārkandeya paseándose, durante ese período de no-manifestación, por el estómago de Viṣnú y viendo los mundos en germen.

Aquí, Viṣnú esta extendido inmóvil sobre una cobra de mil cabezas que flota sobre un océano de leche, infinito e inmóvil. Ese océano representa a la vez la totalidad, la no-diferenciación, la uniformidad, el no-movimiento absolutos. La serpiente se llama Ananta, eternidad, es decir, ausencia de tiempo.

Cuando lo uno quiere hacerse múltiple, empieza por emanar de sí mismo su poder de manifestación, que el mito representa como la esposa de Viṣnú, su Ṣakti, es decir, Lakṣmī, diosa evidentemente de la abundancia y de la armonía. Y vemos entonces a Lakṣmī, también ella inmóvil, sentada sobre Ananta, a los pies de Viṣnú. Es la primera dualidad, indispensable antes de que pueda aparecer ninguna otra.

Entonces, desde el ombligo de Viṣnú se eleva, en el extremo de un largo tallo que hace ondular Vāyu, la fuerza vital, una flor de loto rosa en la que está sentado el primer aspecto de lo divino que va a desempeñar un papel concreto. Es, como en el Génesis, el creador, al que la India llama Brahma, o el antepasado primigenio. Tiene cuatro brazos, cada uno de los cuales sostiene un libro, y cuatro bocas, cada una de las cuales recita uno de esos libros. Son las leyes eternas, los *Vedas*, a las que él ha de atenerse en la ejecución de su tarea. Se comprende que esos *Vedas* sean considerados por los hindúes como anteriores a la creación del mundo, igual que las leyes que rigen los triángulos rectángulos han de ser anteriores a la aparición del primer triángulo que tenga un ángulo recto.

Pero esas leyes no bastan al creador. Es preciso que él comprenda el origen y el objetivo, así como su propia razón de ser. «¿Quién soy yo —pregunta—, sentado sobre este loto? ¿De dónde viene ese loto que crece solitario sobre las aguas? ¿Quizá hay debajo de él algo que lo sostiene?» Entonces baja al tallo del loto, pero, tras una larga exploración, renuncia, pues no ha hallado nada. Y entra en meditación. Viṣnú se le aparece entonces, le bendice y le manda entregarse a ardientes austeridades. Sólo el calor que así engendrará le permite proceder a la creación.

Para los hindúes, en efecto, la búsqueda interior es la única que puede revelar lo que es importante, ya que el conocimiento del mundo exterior no nos puede dar más que una visión superficial. Esa necesidad de la meditación, de las austeridades y aun del sacrificio, en especial antes de toda creación, es uno de los *leitmotiv* de las escrituras sagradas de la India, y los dioses también están sometidos a ella.

Sea como fuere, tenemos ahí la entrada en acción, a la vez, de los principios fundamentales eternos y de la voluntad divina creadora que rige su juego. En la etapa siguiente aparecerán las dualidades-polaridades.

Oposición de los dioses y de los demonios

Eso es lo que expone el mito en que Indra, rey de los dioses, y Vairochana, rey de los demonios, reciben instrucción a la vez por parte de Brahma, pero cada uno de ellos comprende en esa enseñanza única lo que debe comprender de ella para desempeñar el papel que le está asignado en el cosmos. Subrayemos que Vairochana, como muchos de los demonios prin-

cipales, es muy simpático. Es un ser piadoso, respetuoso de las leyes sagradas y de las escrituras, y deseoso de cumplir bien su misión.

El batido del océano

Una vez aparecida esa dualidad —o más bien polaridad— del dios y del diablo en el mundo, puede manifestarse la multiplicidad propiamente dicha. No todavía la multiplicidad de los objetos, de los seres y de los movimientos individualizados, sino la de los principios secundarios que les permitirán nacer. Es el mito del batido del océano. En él volvemos a hallar la mayor parte de los personajes que figuraban cuando la aparición del creador, pero, como hace falta esperar en este nuevo acto, ahora desempeñan un papel diferente.

El océano de leche, siempre masa infinita e indiferenciada, ha llegado a ser a la vez protomateria y protoenergía, en que se cristalizarán las individualizaciones. Viṣnú, que ha tomado la forma de una tortuga, ahora está en el seno, e incluso en el fondo de ese océano, y proporciona la base estable en que se yergue el eje del mundo, el monte Mandara. La serpiente Ananta, que lleva aquí el nombre de Vāsuki, principio de la omnipresencia, de la extensión, se enrolla como una cuerda en torno al monte Mandara, mientras que los dioses de Indra se apoderan de su cabeza y los demonios de Vairochana, de su cola. Notemos que unos y otros cooperan así por orden expresa del creador, Brahma. Tirando alternativamente en un sentido y en otro, imprimen al monte Mandara un movimiento rápido de rotación que bate el océano de leche y hace surgir de él los elementos de la creación.

Cosa extraña a primera vista, pero normal si se reflexiona sobre ello: el primer elemento que surge es la inmortalidad. Un versículo de los *Vedas* nos dice, en efecto, que antes de la creación no existen ni muerte ni inmortalidad. Y cuando la acción combinada de los dioses y de los demonios implica la mortalidad, carácter de todo lo compuesto, es preciso que para hacerle de contrapeso venga la inmortalidad —que no se debe confundir con la eternidad—. El segundo elemento es el médico; los textos no nos dicen si su papel es hacer morir más de prisa a los hombres o hacerles inmortales, pero, en el fondo, la muerte es quizá una cosa que hay que sufrir antes de poder triunfar sobre ella. Luego aparecen, entre otras cosas, la belleza, la ebriedad de la alegría, la dulzura, la fuerza vital representada por un ca-

ballo, la posibilidad de ver atendidos sus deseos en diversos dominios, la fuerza física representada por un elefante, armas que aseguran la victoria, y, para poner punto final, un veneno contra el cual no hay antídoto.

El huevo de oro y el ser primordial

La historia del huevo de oro nos muestra después cómo aparecieron, en el comienzo del mundo, los objetos individuales, animados e inanimados.

Al comienzo, el universo estaba envuelto en tinieblas, no percibido, indiscernible, indescubrible, incognoscible, como si estuviera enteramente sumergido en el sueño. Entonces se mostró el Señor, irresistible, existente en sí, sutil, eterno, esencia de todos los seres, indiscernible. Deseando producir de su propio cuerpo diversas criaturas, creó las aguas y depositó en ellas un germen. Este germen llegó a ser un huevo de oro, Hiranyagarbha, resplandeciente como el sol, y él mismo nació de ahí como Brahma, antepasado de todos los mundos. Ese Señor, habiendo residido en el huevo durante un año celeste, lo dividió en dos por la acción de su solo pensamiento. La mitad superior de la cáscara llegó a ser la esfera celeste o divina, la mitad inferior, la esfera material o terrestre. Entre las dos fueron a situarse la atmósfera, la tierra flotando sobre las aguas y los diez puntos cardinales.

De ese huevo que así se abre, sale el ser primordial, con mil muslos, mil pies, mil brazos, mil ojos, mil rostros, mil cabezas. Como nos dice el *Rig-Veda*, es el universo entero, todo lo que ha sido y todo lo que será.

Ese ser primordial, o Puruṣa, se ofrece entonces a sí mismo en sacrificio para crear el mundo, y cada uno de sus miembros y de los elementos que lo componen dan nacimiento a una serie de entidades que se corresponden en los diferentes planos de la creación. Según otros textos, es la multiplicidad de los dioses del universo quienes le sacrifican, pero el sentido sigue siendo el mismo. Las innumerables descripciones de ese despedazamiento sagrado que hallamos en las escrituras hindúes están lejos de ser idénticas, lo que prueba que no se trata de un relato arbitrario repetido mecánicamente. Pero se completan y se iluminan mutuamente.

De su boca salen la casta de los brahmanes, la palabra, Agni y los dioses en general, y también las cabras. De sus axilas nacen las estaciones. De sus brazos salen la casta de los guerreros, Indra y los corderos. De su abdomen salen los demonios. De sus muslos salen la casta de los comerciantes y el

ganado mayor. De sus pies salen la tierra, la casta de los trabajadores manuales y los caballos. El sol sale de su ojo; la luna, de su alma; la atmósfera, de su ombligo; el cielo, de su cabeza, y así sucesivamente.

Tras de lo cual, dicen las escrituras, «habiendo formado todo lo que existe y los puntos cardinales, ese ser primordial, primogénito del sacrificio, entra en sí mismo consigo mismo». Manera imaginista de hacer comprender que lo divino habita e impregna totalmente ese universo que ha sacado de su propia sustancia. Lo cual muestra de modo aún más impresionante otro mito, en que Dios, como una gran araña, segrega un interminable hilo, teje con él una tela y luego habita en esa tela.

Dios en el mundo

El triple rostro de lo divino único

En correlación con la naturaleza y el alma humana, hace falta un tercer elemento: el Dios personal, susceptible de tener con ellas relaciones, lo que no puede el absoluto. A ese Dios personal, la India le da el nombre general de Iṣvara, término sobre todo filosófico, pues, en la práctica del culto y de la vida cotidiana, apenas se apela sino a uno de sus aspectos por cada vez. Por eso, tanto el arte como las escrituras le representan sobre todo en Trimurtī, un conjunto de tres rostros llevados por una misma cabeza. Son Brahma, Viṣnú y Shiva, que corresponden respectivamente a la acción creadora, conservadora y destructora de lo divino único. Esos tres aspectos son tan inseparables como los elementos de nuestra propia actividad, pues, en el marco del universo, no se puede tener uno sin los demás. La germinación crea el árbol, destruye la simiente y conserva la especie; el mueblista crea la mesa, destruye el árbol y conserva la madera.

El aspecto conservador y protector es Viṣnú, de quien hemos visto que conserva los mundos incluso entre sus períodos de manifestación. Cuando existe el mundo, Viṣnú lo protege de dos maneras: por una parte, desde lo alto de su paraíso supremo y, por otra parte, descendiendo periódicamente a nuestra tierra.

Viṣnú en su paraíso

El *Rig-Veda* nos enseña que Viṣnú es «de una maravillosa potencia» (*purudasma*). Se le representa generalmente como un hermoso adolescente, de tez azul (Rāmakriṣna explica que si algunos dioses que se nos muestran con la talla de un hombre parecen azules, en realidad es que son inmensos y están muy lejos de nosotros; y la espesa capa de atmósfera que nos separa de ellos les da ese matiz, como lo haría una masa de agua). En sus cuatro manos tiene su cuenco Pānchajanya, el terrible disco Sudarṣana, llamado también Vajranābha, una maza de guerra (Kaumodakī) y un loto (Padma). Está vestido a la manera de los reyes, con corona engastada de pedrerías. En su pecho, un mechón de pelos rizados, el Ṣrīvatsa, objeto especial de devoción, y el joyel Kaustubha, salido del océano de leche cuando el gran batido. Su montura es el dios-pájaro Garuda.

Lleva mil nombres diferentes, los más utilizados de los cuales son: Svayambhū, que existe por sí mismo; Ananta, infinito; Yajneṣvara, señor del sacrificio; Hari, el raptor (que se apodera de las almas para salvarlas); Janārddana, que capta la adoración de las gentes; Mukunda, liberador; Mādhava, esposo de Laksmī; Keṣava, cabelludo (sus cabellos eran los rayos solares); Nārāyana (fuente y refugio de los seres, o más bien «nacido sobre las aguas»); Hriṣikeṣa, que domina los órganos de los sentidos; Murāri, que triunfa del *asura* Mura; Padma-nābha (en el ombligo del loto); Puruṣottama (ser supremo).

Desde su paraíso (Vaikuntha, donde está acompañado por su Ṣakti, la diosa Lakṣmī), vigila lo que pasa en el universo. Así, un día, se interrumpió bruscamente en medio de una partida de dados y se aprestó a bajar a tierra. «Uno de mis adoradores, un lavandero —dijo a Lakṣmī—, está a punto de ser apaleado y me llama en su ayuda». Pero casi inmediatamente se vuelve a sentar: «El lavandero ha tomado también un palo y se defiende solo: ¡ya no tengo necesidad de ir en su auxilio!».

Los avatares de Viṣnú

«Siempre que el orden, la justicia y la moral están en peligro —nos dice el propio Viṣnú por la voz de su mayor avatar—, desciendo a la tierra y me encarno». Los occidentales, tan escépticos por lo demás, han epilogado largamente sobre el número de esos «descendimientos» o avatares: ciertos

textos nos enumeran diez, otros, veintidós, y otros nos dicen que son innumerables. La razón quizá es simplemente que esta intervención directa en nuestro mundo es más cualitativa que cuantitativa, más acumulativa que cronológicamente sucesiva y que se puede subdividir un poco arbitrariamente, según las necesidades de la causa, igual que se puede dividir el cielo en un número mayor o menor de departamentos.

La tradición afirma incluso que ciertos avatares fueron incompletos o múltiples. Así, según diversos autores, Rāmachandra no sería avatar sino al 8/16, mientras que su hermano Lakṣmana lo sería al 4/16, y cada uno de sus otros dos hermanos al 2/16, lo que en total hace los 16/16. Igualmente, muchos hindúes consideran que fue un solo avatar el que se manifestó mitad en Chaitanya en el siglo XVI y mitad en Rāmakriṣna en el XIX. Se dice que Kriṣna es el único avatar total (*purna-avatāra*).

Hay ahí algo bastante subjetivo. Para todo buscador hindú de espiritualidad, su maestro (gurú) no es solamente un avatar, sino el mayor avatar que nunca haya habido. Lo cual, psicológicamente, es exacto, puesto que por ese gurú le llega la inspiración divina. Un gran sabio de nuestra época, Swāmi Rāmdās, lo explica diciendo que lo divino en nosotros no llega a hacerse oír por nosotros en tanto no hemos llegado a un cierto estadio de desarrollo, y que hasta ahí, para ejercitar su influencia, debe exteriorizarse en un personaje diverso de nosotros: nuestro gurú, que representa, pues, para nosotros la totalidad de lo divino.

La lista más corriente comprende diez avatares, los tres primeros de los cuales están en un cuerpo animal, el cuarto y el décimo bajo forma medio animal, medio humana, y los otros cinco bajo rasgos humanos.

a) El avatar del pez (Matsya-avatāra)

Un día que el sabio Manu hacía sus abluciones, encontró en el hueco de la mano un pececillo muy pequeño que le rogó que le conservara la vida. Él lo metió en un frasco, pero en un día creció tanto que hizo falta llevarlo a un estanque; al día siguiente, hubo que ponerlo en un lago. Pronto el lago se quedó pequeño: «Échame al mar —dijo el pez—, allí estaré más a mi gusto». Luego advirtió a Manu la proximidad de un diluvio. Le envió un gran barco, con la orden de embarcar en él una pareja de cada especie viviente y simientes de todas las plantas antes de subir él mismo.

Apenas había obedecido Manu, cuando el océano lo sumergió todo; ya no se veía más que a Viṣnú, bajo la forma de un gran pez unicornio, de escamas de oro. Manu amarró su navío al cuerno del pez, sirviéndole de cuerda la gran serpiente Vāsuki. Y así se salvaron de la destrucción la humanidad, los animales y las plantas.

b) El avatar de la tortuga (Kūrma-avatāra)
Se relaciona con el episodio del batir del mar. Tan grande es el poder de Viṣnú, son tan múltiples las formas que es capaz de revestir, que mientras él sostenía la montaña, también estaba presente, aunque invisible, entre los dioses y los demonios que tiraban de la cuerda. Su energía sostenía aún a Vāsuki, el rey de las serpientes, mientras que cada cual le distinguía, siempre sentado en su gloria, en la cima del monte Mandara.

c) El avatar del jabalí (Varāha-avatāra)
La tierra, sumergida por el diluvio, había sido capturada por los demonios. Bajo la forma de un jabalí, Viṣnú se lanza a través del cielo, se sumerge en el fondo de las aguas, donde sigue a la Tierra por su rastro gracias a su olfato. Mata al demonio Hiranyākṣa, que la retenía prisionera, y vuelve a subir a la superficie de las aguas, volviendo a traer a la Tierra que ha elevado del abismo con ayuda de sus defensas. La estatuaria representa al Varāha bajo forma de un gigante de cabeza de jabalí, llevando en sus brazos a la diosa de la Tierra.

d) El avatar del hombre-león (Nri [o Nara]-simha-avatāra)
Hiranyakaṣipu es un rey demonio muy poderoso. Gracias a sus austeridades, ha obtenido de Brahma (o de Shiva) un poder tal que ha podido destronar a Indra y exiliar a los dioses del cielo. Habiéndose proclamado rey del universo, no permite que se adore a nadie más que a él.

No obstante, su hijo Prahlāda se ha consagrado a Viṣnú, habiéndole instruido éste mismo sobre el secreto de su corazón. Hiranyakaṣipu, irritado de ver a su hijo dedicarse al culto de su enemigo mortal, hace sufrir al joven una serie de torturas para apartarle de su vocación.

Pero, redoblando su fervor, Prahlāda se pone a predicar la religión de Viṣnú a los hombres y a los demonios.

Hiranyakaṣipu da la orden de que se le mate. Pero la espada, el veneno, el fuego, los elefantes furiosos, los encantamientos mágicos, todo se muestra impotente, pues Prahlāda está protegido por su dios.

Hiranyakaṣipu hace llamar una vez más a su hijo a su lado; y, mientras Prahlāda, con infinita dulzura, intenta otra vez convencer a su padre de la grandeza de Viṣnú y de su omnipresencia, el demonio lleno de cólera exclama: «Si Viṣnú está en todas partes, ¿cómo es que mis ojos no le ven?». Y, golpeando uno de los pilares de la sala de audiencias: «¿Está aquí, por ejemplo?». «Aun invisible, está presente en todas las cosas», responde dulcemente Prahlāda. Entonces Hiranyakaṣipu, pronunciando una blasfemia, golpea con el pie el pilar, que rueda por el embaldosado. Inmediatamente, Viṣnú, bajo forma de un hombre de cabeza de león (Nara-simha), sale de la columna, agarra al demonio y le desgarra los riñones.

Prahlāda sucedió a su padre y reinó con tanta justicia como buen juicio. Tuvo por nieto al demonio Bali, que hizo necesaria una nueva intervención.

e) El avatar del enano (Vāmana-avatāra)

Bali, que reina sobre los tres mundos, no podría ser vencido más que por Viṣnú. Por tanto, los dioses suplican a éste que se reencarne para reconquistar el reino que les pertenece. Viṣnú consiente en renacer bajo la forma de un brahmán enano.

Cuando Bali hace celebrar un sacrificio a orillas del río sagrado Narmadā, el enano acude a visitarle. Bali conoce su deber: habiendo llevado a su frente el agua preciosa con que el brahmán le ha refrescado los pies, le desea la bienvenida y se ofrece a cumplir sus deseos. El enano responde modestamente: «No te pido más que una pequeña porción de tierra, tres pasos, que mediré estrictamente. No deseo más. Un hombre sabio no debería pedir más de lo que le es necesario». Bali sabía perfectamente con quién tenía que habérselas; Nārada, mensajero de los dioses, le había informado. Pero no podía faltar a las leyes de la hospitalidad; así pues, confirmó el don.

Entonces Viṣnú, recobrando de repente su estatura divina, franqueó en dos pasos el universo entero. Queda un tercer paso por dar. Se vuelve a Bali: «Asura, me has prometido tres pasos de tierra. En dos pasos, he cu-

bierto el mundo: ¿dónde daré el tercero? Todo el que no dé a un brahmán lo que le ha prometido está destinado a perecer. Me has engañado, mereces bajar a las regiones infernales». «No temo tanto los infiernos cuanto un mal renombre», responde Bali, y ofrece al dios la cabeza para poner el pie.

Viṣṇú le da entonces por reino los mundos inferiores y entrega los otros mundos a los dioses. Pero tiene tal admiración por la rectitud de Bali que se hace guardián de su puerta, y le promete que, en una próxima encarnación, será Indra.

Otro mito hace morir a Bali a manos de Indra, durante la batalla librada por éste a los demonios llevados por Jalandhara. Bali cae, y de su boca escapa una ola de gemas. Indra, asombrado, se acerca; con su rayo, corta el cuerpo. Bali era tan puro en su conducta que las diversas partes de su cuerpo darán nacimiento a los gérmenes de las piedras preciosas. De sus huesos salieron los diamantes, de sus ojos, los zafiros, de su sangre, los rubíes, de su medula, las esmeraldas, de su lengua, el coral y de sus dientes, las perlas.

f) Rāma con el hacha (Paraṣu-Rāma)

A diferencia de todos los que le preceden y le suceden, este avatar no viene a batallar contra un demonio individual. Su objetivo parece ser la defensa y venganza de su padre Jamadagni, «el que conoce la identidad entre el oro y el fuego».

Habiendo tenido su madre pensamientos impuros, él ejecuta la orden y la decapita.

Como el rey Kārtavīrya, el de los mil brazos, ofendió a su padre, aniquila veintiuna veces la casta de los kṣatriyas, a la que pertenece el ofensor.

Pero su acción no es únicamente destructora. Cuando su padre, para agradecerle su obediencia, le ofrece cumplirle un ruego, pide y obtiene que resucite su madre, y esta vez sea pura. Tras cada destrucción de los kṣatriyas, acepta que los brahmanes —casta pura por excelencia— se unan a las mujeres kṣatriyas para reconstituir la casta de los guerreros. Lo que no impide que, por fin, invadido de vergüenza, abandone la Tierra y vaya a refugiarse en las austeridades. La tradición quiere que el Malabar haya salido del mar para que Varuna se lo regalara.

g) Rāma-chandra

Hijo mayor del rey Daṣaratha de Ayodhyā, Rāma debe renunciar al trono y desterrarse al bosque a causa de las intrigas de una madrastra. A punto de partir, aconseja a su esposa, la bella Sītā, que se quede en el palacio, pues la vida del bosque sería demasiado ruda y peligrosa para ella.

Pero Sītā insiste, sabe que tiene derecho, pues el primer deber de una mujer es compartir la suerte de su marido: «Trátese de ascetismo, de vida eremítica o de cielo, quiero estar contigo. No podría serme nada fatigoso andar en tu seguimiento. Las cañas, las hierbas y los arbustos espinosos del camino me parecerán en tu compañía tan blandos como céspedes o pieles de antílope. El polvo levantado por un gran viento que me cubra, oh querido esposo, me parecerá polvo precioso de sándalo. Contigo es el cielo, y sin ti sería el infierno: ¡eso es! Sábelo, oh Rāma, y sé perfectamente feliz conmigo».

Rāma se deja convencer y Sītā le sigue a su destierro, así como su hermano Lakṣmana.

Pero Rāvana, el rey de los Rākṣasas, codicia a Sītā: consigue alejar a Rāma, arrastrándole en la persecución de una gacela mágica, y arrebata a Sītā por la fuerza en su carro aéreo, conservándola cautiva en su reino de Lankā (Ceilán).

Rāma, loco de desesperación, busca agitadamente a su esposa y hace juramento de aniquilar al raptor. Un buitre de sus amigos, Jatayu, le indica la pista y todo un pueblo de monos y de osos se pone a su servicio. Hanumān, uno de los cuadrumanos, es lo bastante hábil como para franquear el mar y llevar al héroe noticias de Sītā, a la que ha consolado. Rāma está seguro de vencer, pero ¿cómo llegar a Lankā con su ejército? Decide implorar el socorro del océano, y éste le permite construir un dique. Entonces todos los monos y los osos, siguiendo las órdenes de Nala, recogen árboles, los transportan hasta la orilla y los ponen en el mar; otros hacen rodar enormes bloques de piedra. Esas rocas, al brotar en el mar, en que flotan, hacen un ruido de trueno.

También había un pequeño sapo, que quería ayudar. Revolcándose en el polvo en tierra firme, recorría el borde del dique y allí sacudía todo lo que se le había acumulado en la piel. Y los animales grandes se burlaban de él. Pero Rāma, que lo vio, acudió a acariciarlo en señal de agradecimiento.

Y por eso, desde entonces, todos los sapos de la India tienen en el lomo tres largas bandas amarillas, la huella de los dedos de Rāma.

Al cabo de cinco días, el puente está construido, amplio y sólido. Rāma y Lakṣmana avanzan por él con su ejército. Les siguen monos a nado; otros se lanzan por los aires. Y el ruido de ese ejército cubre el ruido del océano.

Pronto, Rāma llega al pie de las murallas de Lankā. Se entabla una lucha terrible. Rāma y Lakṣmana combaten con su ejército. Sólo con prodigios de valor dominan poco a poco las tropas del héroe a las de Rāvana.

El propio Rāma, habiéndose purificado y habiendo cantado el himno al sol, ha de ponerse a luchar, pues Rāvana avanza hacia él. Se hubieran dicho leones llameantes. Con sus flechas mortíferas, Rāma cortaba, una tras otra, las diez cabezas del monstruo, pero siempre surgían nuevas cabezas. Entonces tomó un arma (*astra*) que le había dado el sabio Agastya: el dios Vāyu animaba sus alas, su punta estaba hecha de sol y su peso igualaba al de los montes Meru y Mandara. Incorporando a esa flecha unas *mantras* (fórmulas sagradas védicas), Rāma la puso en el arco y la lanzó: fue derecha al objetivo, hendió el pecho de Rāvana, y, aún sangrante, volvió humildemente a meterse en el carcaj del héroe. Así murió el rey de los Rākṣasas.

Los dioses hicieron llover flores sobre el carro de Rāma y cantaron himnos de alabanza, pues estaba cumplido el designio con vistas al cual Viṣnú había tomado forma humana.

Rāma empezó por negarse a acoger a Sītā, pues quería probar a todos que su esposa, a pesar de la estancia junto a Rāvana, se había conservado pura de toda mancha. Desolada de ser así repudiada, Sītā no pensó más que en morir y se hizo preparar una pira fúnebre. Acercándose al fuego, con las manos juntas, exclamó: «¡Igual que mi corazón no se separa jamás de Rāma, así tú, oh Agni, testigo universal, no separes de mí tu protección!». Luego entró en las llamas. Mientras todos los asistentes se deshacían en lamentos, se vio al fuego elevarse, sosteniendo en sus rodillas a Sītā, radiante como el sol de la mañana. El «juicio de Dios» estaba dado. Rāma abrió los brazos a la irreprochable, diciendo: «Conocía la virtud de Sītā, pero quería que ella quedara justificada ante el pueblo reunido. Sin esta prueba, se habría dicho: "El hijo de Daṣaratha, cediendo al deseo, des-

precia las leyes tradicionales". Ahora, todos sabrán que es verdaderamente mía, como los rayos del sol pertenecen a su fuente».

Rāma regresó entonces a Ayodhyā, donde tomó en sus manos el gobierno del reino.

Rāma-chandra es quizá la divinidad hindú más popular. Casi todas las lenguas de la India tienen una vasta epopeya, un *Ramayana*, que sigue sus hazañas; todo narrador puede hacer sollozar a una multitud relatándolas o cantando a su nombre; las imágenes populares que le representan son muy abundantes; innumerables son los nombres hindúes en que entra el nombre de Rāma: el propio Gandhi, aunque tan ocupado, consagraba al menos una hora cada día a escuchar pasajes del *Ramayana*. Es que Rāma representa para los hindúes, tan admiradores de la moral, el hombre perfectamente moral, cuya virtud no puede quedar empañada por ninguna prueba.

Su gloria la comparte su mujer Sītā, a quien toda la India considera como el más puro ideal femenino. Rāmakrisna incluía entre sus experiencias espirituales más preciosas una visión durante la cual Sītā había entrado en él.

Esa aureola abraza también a Bharata, medio hermano de Rāma, que, muy de mala gana, debió sustituir a éste, pero decidió no reinar sino en su nombre e incluso instaló en el trono las sandalias de Rāma. Su indefectible lealtad es tan altamente apreciada que hoy todavía se llama corrientemente a la India Bharata-Varṣa, es decir, el país de Bharata.

h) Bala-Rāma y Kriṣna

Muy diferente es Kriṣna, en quien la moral humana tiene una importancia bastante subordinada, pues ve las cosas desde más alto. Para Swāmi Rāmdās, mientras que Jesús representa la perfección del amor y Buda la perfección de la renuncia, Kriṣna corresponde a la perfecta divinización de la vida.

Le precede, en poco, su hermano Bala-Rāma, pero éste, aunque comprendido casi siempre en la lista de los diez avatares, no desempeña apenas más que un papel de comparsa junto a Kriṣna, que es la más encantadora y humana de las encarnaciones de Viṣnú.

Nace en Mathurā, entre Delhi y Agra. Su madre Devakī tiene por hermano al rey Kamsa, que hace morir a los hijos de su hermana apenas na-

cen, pues una voz celeste le ha predicho que será asesinado por uno de ellos. Krișna debe la vida a una astucia de sus padres, que le sustituyen por la hija de un modesto boyero, Nanda. Krișna, pues, pasará su juventud entre los pastores, en compañía de Bala-Rāma.

Poco después de su nacimiento, Krișna, ya lleno de vigor y también de picardía, inaugura sus proezas. Desarraiga dos árboles a la vez, triunfa engañando a temibles demonios, y al mismo tiempo roba la mantequilla, juega con los monos, come tierra, etc. Un día, su madre adoptiva, Yasodā, queda estupefacta al ver en el fondo de su garganta todos los universos. (Semejante aventura le ocurrió a la corneja Bhusundi al entrar en la boca de Rāma-chandra.) Desafía a Indra en persona. Una vez que los pastores se preparaban a rendir homenaje a ese dios, les aconsejó que, por el contrario, honraran al monte Go-vardhana, que alimentaba a su ganado, y a ese mismo ganado, que les daba leche. Luego, apareciendo en la cima de la montaña, declaró: «¡Yo soy la montaña!», y se quedó con las primicias de la ofrenda. Indra, furioso, lanzó cataratas para ahogar a pastores y rebaños, pero Krișna, levantando la montaña y sosteniéndola en el aire con un solo dedo, protegió a sus amigos de la tempestad durante siete días con sus siete noches. Estupefacto, Indra bajó del cielo con su esposa Indrānī, y ambos le pidieron la amistad para su hijo Arjuna.

Un día que las pastoras habían ido a bañarse en el Jamunā, se apoderó de sus vestidos y fue a encaramarse a un árbol cercano. Las pastoras, al salir del agua, no encontrando sus saris, no sabían qué hacer; su agitación aumentó cuando observaron a Krișna en el árbol, mirándolas y riéndose. Ellas se escondieron en el río y le suplicaron que tuviera piedad de ellas, pero él sólo aceptó devolverles sus vestidos cuando vinieron a buscarlos una tras otra, con las manos unidas sobre la cabeza en la actitud de la súplica.

Las mujeres y las hijas de los pastores, olvidando su reserva y su modestia habituales, abandonan su trabajo y su casa para seguir a Krișna al bosque en cuanto oyen el son de su flauta. El Bhagavān les hace a veces dulces reproches, pero también les dice que por él obtendrán la salvación. De cualquier manera como se acerque uno a Krișna, se obtiene la liberación. Unos le han conocido y buscado como hijo o como amigo, otros, como amante, e incluso como enemigo, pero todos han obtenido sus bendiciones y la liberación.

Las pastoras enamoradas de Krișna querrían todas darle la mano cuando baila con ellas en la *rāsalīlā*; entonces se multiplica en otras tantas formas y así cada una puede tener la mano de Krișna en la suya.[1]

La misticidad erótica del *Gīta-Govinda*, el Cantar de los Cantares hindú, todavía hace las delicias de innumerables almas:

> Por las voluptuosidades con que las agracia, Krișna encanta a todas esas mujeres; con el contacto de sus miembros, dulces y sombríos como un rosario de lotos, nace en ellas la fiesta amorosa, mientras que las bellas del parque de las terneras le besan a su capricho [...] ¡Ojalá las almas doctas, que buscan el éxtasis en Vișnú, puedan extraer del cántico de Govinda el discernimiento de lo que es la esencia del amor!

A la edad adulta, Krișna abandona a los pastores y vuelve a Mathurā, donde mata a Kamsa y a cierto número de otros seres malvados.

A continuación desempeña un papel decisivo en la guerra del Mahabharata, entre los cinco hijos de Pāndu y sus cien primos, los Kurus; Krișna es el amigo y consejero de los Pāndavas, e incluso llega a ser el cochero divino de Arjuna.

Ahora bien, Arjuna vacilaba en emprender esta inútil matanza. ¿Por qué matar a sus amigos, a sus parientes? Krișna le recuerda que pertenece a la casta de los guerreros, y que su *svadharma*, la ley moral que le es propia, le prohíbe tal cobardía. Por lo demás, sólo en apariencia unos matan y otros son matados. En realidad, el alma es eterna. Y todos los que están en ese campo de batalla han existido siempre, de hecho, y nunca dejarán de existir. Estas observaciones llevan a Arjuna a hacer a Krișna multitud de preguntas, y su diálogo constituye el espléndido poema filosófico del *Bhagavad-Gītā*.

Tras numerosos y rudos combates, la guerra se termina con la destrucción total de los dos ejércitos. Los Kurus tienen cuatro supervivientes y los Pāndavas siete, contando a Krișna.

Éste muere poco después, como había anunciado. Sentado en el bosque, en meditación, con las piernas cruzadas, tenía al descubierto la planta

1. Véase Raïhana Tyabji, *L'Âme d'une gopî*. París, 1938.

de los pies. Un cazador, habiendo tomado desde lejos a Krișna por un gamo al que perseguía, dispara una flecha que se clava en su único punto vulnerable, en el talón izquierdo del dios. El cazador, habiéndose acercado, se desespera de su error, pero Krișna le dice que no tema nada y que no se aflija. Estas palabras de consuelo son las últimas que pronuncia en la tierra. Luego, radiante, sube al cielo y le reciben los dioses. Entonces las tinieblas invaden la tierra.

i) Kalki

Citemos, para cerrar la serie de los diez avatares, a Kalki, que todavía está por venir. Bajo forma de un gigante de cabeza de caballo, cerrará la edad de hierro y aniquilará a los malos. Cuando su obra esté terminada, todo se reabsorberá en el absoluto, hasta que vuelva a empezar la creación.

El rostro destructor de lo divino

Si lo divino, después de haber creado el mundo, se limitara a protegerlo, estaríamos en un callejón sin salida. Lo que ha tenido un comienzo no tendría fin —y ello es inaceptable para la lógica hindú—. El alma sumergida en la conciencia de la multiplicidad no saldría ya de ella, no volvería ya al infinito (y ello es inaceptable para la aspiración espiritual de los hindúes).

También, a sus rostros de creador y de protector, lo divino debe añadir el de destructor de esa multiplicidad creada por Brahma, protegida por Vișnú. Ése es el papel de Shiva.

El arte hindú lo representa bajo formas numerosas y muy diversas. Bajo su aspecto antropomorfo, tiene generalmente cuatro brazos; las dos manos superiores sostienen una pandereta y un tridente, y las otras dos hacen, respectivamente, el gesto de dar y el gesto de tranquilizar. Su frente lleva en el centro un tercer ojo; a veces está estriado por tres rayas horizontales. El dios va vestido de una piel de tigre; una serpiente le sirve de collar, otra de cordón sagrado, otras más se le enrollan a los brazos. Tiene el cabello enredado y a menudo dispuesto en un alto moño de asceta (*jatā*), adornado con una luna creciente. A veces, se distingue en la cabellera del dios la quinta cabeza de Brahma o a la diosa Gangã (el Ganges). Su cabalgadura es el toro Nandin.

El Terrible (Rudra)

Bajo su aspecto temible, Shiva es Rudra, el poderoso del cielo, que empieza su obra en la tierra, el violento, que dirige la ascensión del ser consciente; su fuerza lucha contra todo mal y hiere al pecador y al enemigo. No tolerando imperfección ni tropiezo, es el más terrible de los dioses, el único de quien tengan verdaderamente miedo los *riṣis* védicos. Es el divino en tanto que señor de nuestra evolución por la violencia y la batalla. Pero también es el supremo curador. Si uno se opone a él, él lo destruye; si se invoca su ayuda, él pone su bálsamo en todas las heridas, cura todo mal y todo sufrimiento. La fuerza que lucha es un don de él, como también la paz y el gozo finales.

Los dioses le temen casi tanto como los mortales. Un día que Prajāpati (Brahma) comete un incesto con su hija Uṣas, que, para escapar de él, se había transformado en gacela, Rudra vio en ello un grave pecado. Prajāpati, invadido de miedo, exclamó: «¡Te haré señor de los animales; no tires contra mí!». Desde entonces, Rudra se llama Paṣupati, señor de los animales, el que domina en nosotros la animalidad. Pero tiró, sin perjuicio de llorar luego el hecho de haber tenido que herir con su flecha al demiurgo.

Como destructor, Shiva vive en los lugares donde se queman cadáveres y donde pululan monstruos espantosos; un rosario de calaveras le adorna a veces el pecho; es el jefe de los *bhūtas* y de los *piṣāchas*, fantasmas y vampiros. Pero el verdadero lugar de cremación es para el hindú el corazón del discípulo, donde se consume el ego y los frutos de la acción y no subsiste más que la chispa divina que hay en el hombre, el Atmán.

El ritmo de los mundos

La tentativa de Kama

Por eso Shiva es el asceta por excelencia, el príncipe de los ascetas; sus adoradores siguen una disciplina esencialmente ascética. Como permanece en eterna meditación —centro inmóvil del movimiento, dice Tagore— sobre las nieves, no menos eternas, del monte Kailāsa, a su esposa Pārvatī a menudo se le hace largo el tiempo. Cansada de esperar en vano, a pesar de las inverosímiles austeridades a que se entrega ella también para obtener los

favores de su divino esposo, un día solicita la intervención de Kama, dios del deseo en general y del deseo sexual en particular.

Kama, sabiendo muy bien a qué se exponía, hizo lo que pudo para eludirlo, pero, por insistir la diosa, tuvo que obedecer. Se puso en bandolera el arco, cuya cuerda está hecha de una cadena de abejas zumbantes, y se aprestó a disparar al corazón de Shiva la flecha que le recordaría sus deberes conyugales. El gran dios, Maheṣvara, supo de qué ataque iba a ser objeto. Como su meditación todavía no estaba acabada, y no había llegado aún a la total disolución que es condición previa de toda creación, no podía permitir semejante intervención. Con su tercer ojo, el de la visión interior, fulminó al imprudente. Reconozcamos en su descargo que después cedió a las súplicas de la viuda y resucitó a Kama; por ello el deseo continúa desempeñando en nuestro mundo el papel indispensable que le incumbe. Pero el deseo de Pārvatī no fue atendido.

Este mito muestra que el papel salvador de Shiva, para hacer que el hombre supere el plano de conciencia de la multiplicidad, no puede tener efectos bajo el dominio del deseo, por divino que sea su objeto, por depurada que sea su acción. Es preciso que, por la meditación pura e íntegra, el hombre llegue primero al plano de la unidad. Solamente después de esa experiencia llevada al extremo se puede volver sin peligro al plano de la multiplicidad, pues, en todo lo que se ofrece a la mirada, entonces se puede ver el juego divino en su armonía perfecta y total, la gran danza ritmada del dios Shiva.

El dios conjurador

Shiva conjura las calamidades que pondrían el mundo en peligro de aniquilación antes de que éste haya desempeñado todo su papel. Cuando el batido del océano, mientras dioses y demonios tiraban alternativamente, los unos de la cabeza, los otros de la cola de la serpiente Vāsuki, ésta escupió un veneno de tal virulencia que el mundo iba a ser destruido. La multiplicidad revelaba ya los espantosos peligros que lleva consigo. Un solo ser podía conjurarle, ese mismo gracias al cual el hombre llega a no ser ya el esclavo del universo, sino su señor: Shiva. Efectivamente, Shiva recoge el veneno en la mano y se lo bebe: por lo cual se le representa con la garganta azulada por el paso del terrible líquido (Nīla-kantha).

El descenso del Ganges

Otro mito en que el destructor muestra su supremo poder de protección es el del descenso del Ganges. Antaño, el Ganges, que ahora riega los tres mundos, no bañaba más que el cielo. Ahora bien, un día, la Tierra se halló de tal modo estorbada por las cenizas de los hombres muertos que ya no se sabía cómo limpiarla. Un sabio, Bhagirata, a quien su ascetismo había dado prodigiosos poderes, aconsejó hacer bajar a tierra el Ganges purificador, cuya proximidad basta para lavar de toda mancha. Pero el río sagrado representaba una masa tal que su caída suponía el peligro de trastornar y destruir la Tierra, igual que el descenso brusco de una resplandeciente luz divina de un hombre insuficientemente preparado puede destruir su cuerpo físico. Aquí también se interpuso Shiva. Invitó al Ganges a que cayera sobre su cabeza, y, desde allí, el río, tras haber errado mucho tiempo por los meandros de la cabellera divina, se dividió en siete torrentes; luego fluyó lentamente y sin choque por la superficie del mundo terrestre.

Hay, por lo demás, una estrecha correspondencia esotérica entre el Ganges purificador, que circula por el universo como la sangre por nuestro cuerpo, y Shiva, que, como el corazón, inmóvil en su ritmo, provoca y dirige esa circulación vivificadora y purificadora por el universo como por el ser humano.

El dios renovador

Justamente porque asegura sin cesar la destrucción de los mundos donde reina la multiplicidad, Shiva permite que sean siempre creados y recreados. Por tanto, se le adora en todas partes como principio de continuidad de la generación, bajo el aspecto del *lingam* (falo).

Mientras Brahma ha puesto simplemente en camino el universo, Shiva permite en él la indispensable obra de continua renovación. Y los otros dioses reconocen su importancia capital, como lo muestra la siguiente historia que el propio Brahma relata a los *riṣis*:

> En la noche de Brahmán, estando todos los seres confundidos en una misma inmovilidad silenciosa, observé al gran Nārāyana, alma del universo, de mil ojos omniscientes, a la vez ser y no-ser, extendido sobre las aguas sin forma,

sostenido por la serpiente de mil cabezas del infinito. Deslumbrado por su resplandor, toqué al ser eterno y le pregunté: «¿Quién eres tú? Habla». Entonces él, levantando hacia mí sus ojos de loto aún soñolientos, sonrió y dijo: «Sé bienvenido, hijo mío, señor resplandeciente». Ofendido, respondí: «¿Cómo puedes tú, dios sin pecado, tratarme como un maestro a su discípulo, y llamarme hijo mío, a mí, que soy la causa de la creación y de la destrucción, el creador de mil universos, la fuente de todo lo que existe? ¿Por qué pronuncias palabras insensatas?». Viṣnú respondió: «¿No sabes que soy Nārāyana, creador, preservador y destructor de los mundos, macho eterno, fuente inmortal y centro del universo? Tú mismo naces de mi cuerpo imperecedero».

Discutíamos los dos con aspereza sobre el mar sin forma, cuando apareció a nuestros ojos un glorioso *lingam* centelleante, pilar llameante, con el resplandor de cien fuegos capaces de consumir el universo, sin comienzo, sin centro, sin final, incomparable, indescriptible. El divino Viṣnú, turbado como yo ante esos millares de llamas, me dijo entonces: «Tenemos que buscar la fuente de ese fuego. Yo bajaré, tú subirás, con todo tu poder». Tomando forma de jabalí, como una montaña de azul colirio, con defensas agudas, largo hocico, sonoro gruñido, y patas cortas y sólidas, vigoroso, irresistible, se sumergió en las profundidades. Bajó durante mil años, pero no tocó la base del *lingam*. Mientras, yo me había convertido en cisne, todo blanco, de ojos ardientes, con grandes alas, y mi carrera era rápida como el viento y el pensamiento. Durante mil años me elevé para hallar la cima del pilar, pero sin poder alcanzarlo. Al volver, encontré al gran Viṣnú, que también volvía, cansado y desconcertado.

Entonces Shiva se irguió ante nosotros, y, domados por su Maya, nos inclinamos ante él. Por todas partes se elevaba el sonido *ōm*, eterno y claro. Viṣnú le dijo: «Nuestra disputa ha sido dichosa, oh Dios de los dioses, puesto que nos apareces tú para darle fin». Shiva respondió: «Tú eres en verdad el creador, el preservador y el destructor de los mundos: hijo mío, mantén en este mundo a la vez la inercia y el movimiento. Pues yo, señor supremo, indiviso, soy los tres: Brahma, Viṣnú y Shiva; creo, mantengo y destruyo».

El carácter inseparable de esos diferentes aspectos está también subrayado en la iconografía, no sólo por la Trimurtī, sino también por otras imágenes compuestas. Así Harihara participa de Viṣnú y de Shiva. Se le representa partido en dos mitades por una vertical: el lado derecho lleva los atributos de Shiva (moño de asceta, tridente, piel de tigre); el lado izquierdo, los de Viṣnú (tiara, disco, guirnalda de flores, vestido con pliegues).

El señor de la danza (Nātarājan)

Destructor y renovador, rige el ritmo de los mundos. Muchos milenios antes de que nuestros sabios descubrieran la semejanza de estructura entre el núcleo de los átomos y los sistemas solares, los hindúes sabían que el mismo ritmo vuelve a hallarse por fuerza en todos los escalones de la creación y en todos los terrenos. Por eso las nociones de ritmo y de densidad —pues el ritmo actúa ante todo sobre la densidad— desempeñan en el pensamiento hindú un papel comparable al que atribuimos al peso y a la forma, que no son más que sus manifestaciones derivadas.

Ahora bien, ¿cuál es para el hombre la manifestación más pura del ritmo, sino la danza? Shiva, pues, es el danzarín por excelencia, el rey de la danza, Nātarājan. Y se le representa frecuentemente como tal, en una actitud de perfecta armonía, en medio de una vasta corona en la que se encienden y apagan alternativamente múltiples llamitas. Así, los mundos aparecen y desaparecen. Prosternado bajo sus pies, Tripurāsura, el demonio de las tres ciudades, se ofrece complacientemente a servirle de taburete. Y Shiva le utiliza, pues ese triple universo es la razón de ser de su danza.

Entre los mitos que coinciden a esa danza, citemos el de los diez mil *riṣis* a quienes el dios visita para hacerles ver la verdad. Pero los *riṣis* le recibieron con maldiciones. Al quedar sin efecto éstas, hicieron surgir un tigre terrible que se precipitó sobre Shiva para devorarle. El dios, sonriendo, le arrancó la piel al monstruo con la uña del dedo meñique y se revistió de ella como de un chal de seda. Los *riṣis* hicieron surgir una horrible serpiente: Shiva se la colgó al cuello como una guirnalda. Luego apareció un enano demoníaco, todo negro, armado de una maza. Pero Shiva, poniéndole el pie en la espalda, empezó a danzar. Los ermitaños, cansados, le contemplaron en silencio, cautivados por el esplendor y la rapidez vertiginosa del maravilloso ritmo. De repente, al ver abrirse los cielos y los dioses reunirse para contemplar a Shiva, los sabios que habían resistido a su enseñanza se echaron inmediatamente a los pies del danzarín y le adoraron.

El ritmo supremo y perfecto de ese gozo dinámico y triunfante en que uno se integra al gran «juego» (*līlā*) del mundo la danza podía evocarlo, en efecto, mejor que las palabras. «Lo que ningún signo puede describir,

su danza mística nos lo hace conocer», dijo un poeta shivaíta del sur de la India.

Ese papel múltiple explica por qué ese mismo dios se llama tan pronto Rudra, el terrible, como Shiva, el benévolo, el que es de buen agüero. Para comprenderlo, no hay necesidad de suponer, como hacen tantos indiólogos, ni una evolución histórica que todos los hindúes repudian enérgicamente y para la cual las escrituras no ofrecen ninguna base, ni una astucia ingenua de los adoradores que, para hacerse favorable al Terrible, le adularían con eufemismos en que él, como ellos, tampoco creería.

La madre divina

El aspecto para nosotros más inaprehensible de Dios tal como lo ven los hindúes es sin duda la madre. A la vez suprema y subordinada, supradivina y concretamente humana, terrible y más adorable que todo, es estrictamente una y de una ilimitada multiplicidad.

Los mayores dioses —eso es también en parte verdad de otros— no pueden tener contacto directo con los elementos concretos del universo. Ante todo, como hemos visto en Viṣnú y Shiva, debe emanar de sí mismos una potencia de manifestación, que es su Ṣakti, y que el mito y la iconografía representan como su esposa o su hija; los adoradores la llaman la madre divina.

Como la acción de la mayor parte de los dioses es múltiple, o en todo caso compleja, la Ṣakti de cada uno de ellos tiene diversos nombres y otros tantos aspectos. Y cada una de esas diosas es, al mismo tiempo, la totalidad del poder divino, lo que no le impide encarnarse enteramente para cada hogar humano en la madre de familia, y para cada ser humano en la *ḳundalini* en lo inferior de la columna vertebral.

Encontramos, pues, la Mahā-Ṣakti por excelencia, que corresponde al Brahmán absoluto y constituye su poder de pasar a la manifestación, Maheṣvarī, que corresponde al Dios personal total Iṣvara, y Mahāsarasvatī, Mahālakṣmī y Mahākālī, que corresponden respectivamente a Brahma, Viṣnú y Shiva. He aquí cómo los describe Aurobindo:

Hay tres maneras de ser de la madre (Mahā-Ṣakti) [...]: la trascendente, suprema Ṣakti original, que se sitúa por encima de los mundos y sirve de miembro de enlace entre la creación y el misterio nunca manifestado del Supremo; la universal, Mahā-Ṣakti cósmica, que crea todos los seres y contiene, penetra, soporta y dirige los millones de procesos y fuerzas; la individual, que personifica el poder de los dos aspectos más vastos de su existencia, los hace vivos y cercanos a nosotros, y se interpone entre la personalidad humana y la naturaleza divina.

Cuatro grandes aspectos de la madre, cuatro de sus principales poderes y personalidades, se han puesto en primer plano en su conducción de este universo y en sus relaciones con el juego terrestre. Uno es su personalidad de tranquila amplitud, de sabiduría comprensiva, de benignidad tranquila, de compasión inagotable, de majestad soberana y superior, y de grandeza que todo lo gobierna. Otro personifica su poder de espléndida energía y de irresistible pasión, su disposición guerrera, su voluntad aplastante, su prontitud impetuosa y su fuerza que sacude el mundo. El tercero es ardiente, dulce y maravilloso en el profundo secreto de su belleza, de su armonía y de su ritmo delicado, en su opulencia compleja y sutil, su atracción irresistible y su gracia cautivadora. El cuarto está provisto de su secreta y penetrante capacidad de conocimiento íntimo, de trabajo cuidadoso y sin defecto, y de perfección tranquila y precisa en todas las cosas. Sabiduría, energía, armonía y perfección son sus diversos atributos, y son esos poderes lo que ellos traen consigo al mundo, lo que manifiestan bajo un disfraz humano en sus *vibhūtis* y lo que establecerán, conforme a la medida divina de su ascensión, en quienes puedan abrir su naturaleza terrestre a la influencia directa y viva de la madre. A esos cuatro, les damos los cuatro grandes nombres de Maheṣvarī, Mahākālī, Mahālakṣmī, Mahāsarasvatī.

La esposa de Shiva

Bajo la forma de Umā, la graciosa, ella practica el ascetismo más riguroso en las cimas del Himalaya para atraer la atención de Shiva y obtener sus gracias.

Según la leyenda, la aparición del tercer ojo de Shiva la habría causado una travesura de su esposa. Cuando estaba en meditación en la montaña, Umā, que observaba los mismos votos, a imitación de su Señor, se deslizó un día maliciosamente detrás de él, y, con sus manos graciosas, le tapó los ojos. Inmediatamente, la vida del universo se extinguió: el sol palideció y

todas las criaturas temblaron de miedo. Pero la oscuridad desapareció en seguida, pues un ojo llameante acababa de abrirse en la frente de Shiva, tercer ojo semejante al sol, de donde se escapaban llamas que abrasaron todo el Himalaya. Entonces, la hija de la montaña, consternada, suplicante, manifestó tanto dolor que, por un pensamiento benéfico, el dios restituyó los montes con su esplendor y su exuberancia de fauna y flora.

Bajo el nombre de Pārvatī, hija del Himalaya, se nos muestra como una joven muy bella, sentada junto a su divino esposo, con quien conversa alternativamente de amor o de alta metafísica. Muchos textos sagrados, en especial en los Tantras, se presentan bajo forma de diálogos en que Shiva instruye a Pārvatī. Se cuenta, sin embargo, que la diosa pretendió un día bailar tan bien como su señor. Lo juzgó la asamblea de los dioses, ante los cuales danzó Shiva, y Pārvatī reproducía fiel y perfectamente cada uno de sus pasos, hasta el momento en que Shiva levantó la pierna tan alto que el pudor femenino impidió a la diosa imitarle, y tuvo que confesarse vencida.

Cuando Shiva delega en su esposa, que toma entonces el nombre de Mā Kālī (la Madre Negra), la tarea de danzar la danza cósmica, esta danza se desarrolla en el plano del alma humana, del microcosmos, más que en el del universo, del macrocosmos. Y por eso Kālī, aun siendo idéntica a Shiva, sigue estándole subordinada, sin embargo. En estas funciones, la diosa está representada bajo una forma aterradora, desnuda, despeinada, con los ojos revueltos, la lengua colgante, blandiendo en dos de sus manos un cuchillo sangriento y una cabeza humana recién cortada. Un collar de cabezas humanas cuelga sobre su pecho. Pero, en ese papel, siempre tiene un pie puesto encima de Shiva, que está extendido en tierra, inerte como un cadáver, aunque ciertos detalles anatómicos subrayen a veces su carácter fecundador.

Sin la fuerza ilimitada que le da el dios bajo su aspecto estático, no existía ya el dinamismo de Kālī. Pero, si se mira a la diosa de más cerca, se observa que también hay una mano que bendice y otra que protege. Y los iniciados saben que todas estas cabezas cortadas son las falsas personalidades que asumimos, de pecado, de debilidad, de apego, y que ella debe arrancarnos brutalmente, una tras otra, para que recobremos nuestra verdadera identidad, divina y perfecta. Por eso Vivekānanda decía a sus discípulos: «¡Adorad a la Terrible!». Y aun la dulce esposa de Rāmakriṣna llevaba

uno de los nombres de Kālī, Sāradā, bajo el cual se la representa como guerrera montada en un león.

Bajo el nombre de Durgā, la Inaccesible, respondiendo a la llamada de los dioses, se encarga de aniquilar a un demonio, Maheṣa, que los había destronado a todos. La lucha es espantosa, el demonio toma alternativamente el aspecto de un búfalo, de un elefante y de un gigante de mil brazos. Durgā, no obstante, permanece invencible; subida en un león, aplasta al monstruo y lo remata traspasándole el corazón con su lanza. Durgā está representada con un hermoso rostro sereno, pero tiene diez brazos, todos armados; una de sus manos sostiene la lanza que traspasa el corazón del demonio abrumado. Su pie derecho descansa sobre un león, el izquierdo sobre la nuca del demonio.

También ella es Bhairavī, la temible, Ambikā, la generadora, Satī, la esposa perfecta, Gaurī, la brillante. Su perfecta identidad con Shiva está subrayada en la iconografía en las imágenes de Ardha-nārīṣvara («el dios cuya mitad es una mujer»); la mitad derecha de la imagen es la de un cuerpo de hombre, y la izquierda, la de un cuerpo de mujer.

La esposa de Viṣnú

Lakṣmī, más frecuentemente llamada Ṣrī, no figura como tal más que en relativamente pocos mitos. Pero acompaña a Viṣnú en la mayor parte de sus encarnaciones.

Cuando el batido del océano, siendo ella tortuga, aparece sentada toda radiante sobre un loto bien abierto; los músicos celestes y los grandes sabios se ponen a cantar sus alabanzas, los ríos sagrados le piden que se bañe en sus aguas, el mar de leche le ofrece una corona de flores inmortales, y los grandes elefantes sagrados que sostienen el mundo vierten sobre ella el agua santa del Ganges con vasos de oro. Siendo esposa de Viṣnú, se sienta en sus rodillas y rehúsa mirar a los demonios que codician a esa diosa de la prosperidad.

Junto a Vāmana, llega a ser Padmā (o Kamalā), con Paraṣu-Rāma, es Dhāranī: es Sītā con Rāma-chandra, Rukminī con Kriṣna. Cohabita con Dattātreya, el gurú por excelencia, encarnación común de Brahma, Viṣnú y Shiva, que se disimula a los ojos de los hombres bajo el aspecto de un borracho licencioso.

Diosa de la fortuna, en todos los sentidos del término, es inestable en sus apegos. Ella misma dice que entre los dioses, los *gandharvas*, los *asuras* y los *rākṣasas*, ninguno puede soportarla para siempre. Tras haber vivido mucho tiempo en Prahlāda, ella lo deja cuando él acepta transferir su pureza a Indra. Ese mismo Indra es quien se la arrebata al *asura* Bali, cuando éste se deja llevar por el orgullo. Y para conservarla, Indra, a petición de la diosa, la reparte en cuatro partes iguales, una de las cuales será llevada por la tierra, una por las aguas, otra en el fuego y una por entre los justos. Sus relaciones con Indra están también confirmadas por el hecho de que ella se encarna en Draupadī, que es la esposa común de los cinco Pāndavas, encarnaciones, a su vez, de Indra.

Según las partes del cuerpo que le someten sus adoradores, les confiere beneficios diversos, pero abandona sin dilación a quien se la ponga sobre la cabeza, y eso es precisamente lo que hacen los demonios, *daityas* y *dānavas*, cuando logran apoderarse de ella.

La esposa de Brahma

Saravastī no sólo es el verbo, como conviene al poder de manifestación del creador, sino que también es, subsidiariamente, diosa de la música, de la sabiduría y de la ciencia, madre de los *Vedas*. Ella es quien ha inventado el alfabeto *devanāgarī* (sánscrito). Es una mujer hermosa y joven, de cuatro brazos. Con una de sus manos derechas, tiende una flor a su esposo; con la otra, sostiene un libro de hojas de palma, indicando su amor a la sabiduría. En sus manos izquierdas, tiene un rosario y un tamborcillo. Otras veces, se la ve sentada en un loto, con dos brazos solamente, tocando la *vīnā*.

Una leyenda del nacimiento de Sarasvatī explica los cuatro rostros de Brahma y la creación del mundo:

Brahma empezó por formar, de su propia sustancia inmaculada, una diosa, conocida bajo los nombres de Ṣatarūpā, Sarasvatī, Sāvitrī, Gāyatrī o Brahmanī. Cuando vio esa muchacha admirable salida de su propio cuerpo, Brahma se prendó de ella. Ṣatarūpā (la-que-tiene-cien-formas) se alejó por la derecha para evitar su mirada, pero en seguida apareció por ese lado una cabeza en el cuerpo del dios. Y cuando Ṣatarūpā se volvía a la izquierda y pasaba por detrás de él, surgieron dos nuevas cabezas. Ella se lanzó hacia el cielo; se formó una quinta cabeza. Brahma dijo entonces a

su hija: «Demos nacimiento a toda clase de criaturas animadas, hombres, *suras* y *asuras*». Al oír esas palabras, Ṣatarūpā volvió a bajar a la Tierra. Brahma se casó con ella y se retiraron a un lugar secreto, donde se quedaron juntos durante cien años divinos. Entonces fue cuando nació Manu, también llamado Svayambhuva y Virāj.

Lo divino innumerable

Por encima de lo divino único, que representan Brahma, Viṣnú y Shiva, y la madre divina —emanación directa de ellos, aunque diferenciada—, encontramos todas las manifestaciones, individualizadas, de Dios en el mundo. Son los dioses de la India, en número de trescientos millones, cuyas aventuras y altercados, tanto entre sí como con los sabios, los héroes y los demonios, forman la parte más voluminosa y más difícil de interpretar de la mitología hindú: tanto más, dado que cada uno de ellos es polivalente. Lejos de poder entrar en una clasificación simplista tal como bien y mal, dios y diablo, el dios hindú representa una conjunción (podría decirse una clave de bóveda) de fuerzas y de leyes cuyo juego —como el de las fuerzas de la naturaleza— tan pronto es favorable como contrario a la realización de lo que creemos justo, y quizá factor de progresos, unas veces, de frenado, otras, y aun de regresión, según los grupos con que se enfrenta en tal o cual episodio de la vida.

Indra

En el mundo, tal como lo conocemos, la criatura más evolucionada es sin duda el hombre, ser mental por excelencia. Así, es muy natural que en ese universo el rey de los dioses sea Indra, en quien Aurobindo reconoce lo mental llevado al punto más alto de desarrollo de que es capaz.

Todas las contradicciones y las incongruencias que parecen abundar en los mitos referentes a Indra se explican fácilmente si se recuerda su papel. Lo mental es nuestro más poderoso medio de acción y de comprensión; nos sentimos tentados a colocar todos los demás bajo su control y su dependencia; le dedicamos un verdadero culto. Pero sabemos a qué excesos, a qué intolerancias, a qué faltas de honradez, a qué temores también pue-

den llevarle su orgullo y la conciencia oscura, pero aguda, de sus limitaciones congénitas. Todo eso lo encontramos en los mitos de Indra.

La principal tarea del rey de los dioses es la de triunfar perpetuamente sobre los demonios Vala y Vritra, para conquistar la luz, la fuerza, la iluminación y Svar (el paraíso).

El mito de los Panis

Ese mito está considerado por Aurobindo como el más importante de todos, abriéndonos el secreto de lo que significan los *Vedas*. La historia, en sí misma, es sencilla: seres de tiniebla, los Panis, se han apoderado de las vacas que pertenecen a los dioses y las han escondido en una caverna. La perra Saramā halla su pista e Indra las libera, con ayuda de Brihaspati y de los siete Angiras —siete que son a veces nueve (*navagvas*) y a veces diez (*daṣagvas*)—. Las interpretaciones pseudohistóricas (razzias de ganado hechas por los dravídicos) y pseudometeorológicas (retorno del sol tras la noche) no explicarían evidentemente el hecho de que, durante cincuenta siglos, uno de los pueblos más religiosos y más filosóficos de la tierra haya visto en esa historia una preciosa enseñanza.

La palabra sánscrita *go*, generalmente traducida por «vaca», también quiere decir «rayo», y, más particularmente, «rayo de iluminación». Así, el éxtasis que procura Soma «da unos *go*», y lo mismo la aurora, que es *go-matī, gavām janitrī*. Paralelamente, el término *aṣva*, que corrientemente tiene el sentido de «caballo», designa en los textos sagrados hindúes la fuerza vital. Ello explica por qué vacas y caballos son los que los cantores védicos piden incansablemente a los dioses, para que se les abran los mundos superiores, Svar (el mundo supraceleste) y la inmortalidad. Y todos los dioses, en efecto, conquistan y dan la vaca y el caballo, la luz y la fuerza.

Pero ése es más particularmente el papel de Indra, «señor de las vacas» (*gopati*), que ordeña las vacas y que incluso es las vacas.

Ahora bien, los Panis (los traficantes, los avaros, los que retienen), con su jefe Vala (el que rodea, encierra, oculta), han escondido esa luz en el seno de la montaña, de la materialidad más endurecida. Para liberarla, hay que celebrar el sacrificio. Los Angiras, *riṣis* a la vez humanos y divinos, divinas llamas de Agni, acompañadas o no de Brihaspati, el Angiras por ex-

celencia, deben hacer resonar la palabra verdadera, el *mantra*. Indra, el «buscador de las vacas» (*gaveṣana*), animado por la energía tomada del Soma, va, con los Angiras, a liberar esa luz. Guiados por Saramā, la intuición, «que ha hallado la fuerte vastedad de los *go*», descubren la caverna fortificada, rompen sus paredes, triunfan sobre los Panis y conducen las iluminaciones hacia lo alto, a una divina aurora.

A veces, la obra de Indra está cumplida por Agni, o por Soma, o por dos de ellos, o incluso por los Aṣvins, «que se regocijan en lo mental y son los primeros en penetrar en la abertura de la corriente de los *go*».

En otros textos, es Brihaspati, padre del verbo, quien rompe a Vala con su grito, o incluso Sarasvatī, inspiradora del verbo. A menudo también los Maruts, que cantan el verbo, y Puṣān, una de las formas del sol, «el que aumenta», colaboran en esa gran victoria. Pero es Indra quien «es el jefe de todos esos dioses, señor de la luz, rey del cielo luminoso llamado Svar. En él, mental luminoso o divino, todos los dioses entran y toman parte en el desvelamiento de la luz escondida».

El «asura» Vritra

Paralelo al precedente es el mito del *asura* Vritra. Tvaṣtri, el demiurgo que tiene el papel de reunir los elementos del mundo como las piezas de una armazón, tenía un hijo, Triṣiras, de tres cabezas. Con la primera, leía los *Vedas*, con la segunda, se alimentaba, y con la tercera parecía devorar con la mirada todos los puntos del horizonte. Sobrepasaba a todos los hombres, tanto por el ardor de su ascetismo como por la piadosa humildad de su corazón. Esta triplicidad de la facultad de conocer y decidir parece, ciertamente, una «solución de recambio» respecto a la pretensión de lo mental de dirigirlo todo por sí mismo. Así pues, Indra, inquieto de ver todos los días aumentar una fuerza que parecía destinada a absorber el universo entero, resolvió intervenir. Las *apsaras* más seductoras fueron encargadas, pero en vano, de tentar al joven asceta. Indra, entonces, le hirió con su rayo; pero, aun en la muerte, el cuerpo del brahmán difundía por el mundo tan gloriosa claridad que los temores de Indra no estaban apaciguados. Ordenó a un leñador que pasaba que le cortara las tres cabezas al muerto: grandes bandadas de palomas y otros pájaros se escaparon de ellas en el mismo instante.

Para vengar a su hijo, Tvaṣtri hizo nacer un demonio temible al que dio el nombre de Vritra, el envolvedor, el obstructor. Y, en efecto, este *asura* retenía las aguas de Svar, las olas de la verdad (*ritasya dhārāh*), los siete ríos, es decir, según Aurobindo, «los siete principios del ser, divino y humano, cuya totalidad constituye la existencia espiritual perfecta», e impedían que se esparcieran por el mundo. Ese demonio era inmenso, su cabeza tocaba el cielo. Invitó a Indra a combatir. Tuvo lugar una lucha horrible y el demonio quedó victorioso. Habiendo capturado al rey de los dioses, se lo echó en las fauces y se lo tragó. Los dioses, llenos de terror, no sabían qué hacer. Tuvieron una idea: hacer bostezar al demonio. En cuanto éste abrió la boca, Indra, contrayendo el cuerpo, saltó fuera de las mandíbulas abiertas y continuó la lucha mejor que antes. Pero el dios se vio obligado a la huida. Humillado, fue a consultar a los *riṣis*, y, todos juntos, con los dioses, fueron a invocar al dios Viṣnú, que les aconsejó hacer la paz, añadiendo misteriosamente que quizá se encarnaría algún día en una arma que mataría a Vritra.

Los *riṣis* lograron persuadir a Vritra para que se reconciliara con su enemigo, pero puso una condición para ello: «Dadme —dijo— la solemne promesa de que Indra no me atacará con ninguna arma de madera, de piedra ni de hierro, ni con una cosa seca, ni con una cosa mojada; prometedme que no me atacará ni de día ni de noche». El pacto quedó establecido.

Indra, mientras tanto, meditaba en secreto su desquite. Una tarde que estaba en la playa, observó a su enemigo, y, de repente, pensó: «El sol desciende en el horizonte, se acerca la oscuridad, la noche no ha venido aún, pero tampoco es de día. Si pudiera matar al demonio ahora, entre el día y la noche, no faltaría a mi promesa». Mientras reflexionaba, se elevó del mar una inmensa columna de espuma, e Indra se dio cuenta de que no era ni seca ni mojada, ni de piedra, ni de hierro ni de madera. (Se podría suponer que lo mental ha renunciado a sus categorías rígidas y exclusivas.) Agarró la espuma y la lanzó sobre el demonio; éste cayó sin vida sobre la arena, pues era Viṣnú el que, según su promesa, había animado esa arma extraña, y nadie le habría podido resistir. Los dioses se alegraron, y también la naturaleza; el cielo se llenó de luz y una dulce brisa empezó a soplar; hasta los animales del campo se alegraban.

Indra sentía, no obstante, que llevaba el peso de grandes pecados, pues había matado al brahmán Triṣiras y había mentido a Vritra.

Nahuṣa

«Sabiendo la naturaleza de la virtud», huyó a los confines del mundo y se escondió en el tallo de un loto. Naturalmente, el universo, privado de su rey, es presa de los mayores desastres. *Riṣis* y dioses superiores deciden entonces entronizar como Indra al rey Nahuṣa, dotado de todas las virtudes. Éste, cuyo nombre indica la idea de proximidad, de «casi», corresponde probablemente al intelecto cuantitativo, por oposición a su predecesor, que era sobre todo cualitativo. Pero, poco a poco, cae en la sensualidad, y, finalmente, como era de prever, codicia a Sachī, la esposa de Indra, es decir, quiere apropiarse toda la potencia de manifestación de Indra. Tras largas y laboriosas negociaciones, en cuyo transcurso despachan sin éxito varias delegaciones ante Indra, dioses y *riṣis* obtienen de la pura y virtuosa Sachī que simule la aceptación. Ella recibirá a Nahuṣa con tal de que llegue en un carro tirado por *riṣis*, lo que ningún dios ha osado hacer jamás. Cegado por el orgullo, Nahuṣa entabla entonces con sus sabios una discusión sobre la autenticidad de los *Vedas*, y, en el fuego de la controversia, toca con el pie la cabeza de Agastya, en cuyos cabellos se había escondido otro *riṣi*, Bhrigu. Agastya maldice a Nahuṣa y le condena a errar diez mil años por la tierra bajo la forma de una enorme serpiente; con la cual, más adelante, Bhīma y Yudhiṣthira tienen largas conversaciones sobre los temas más nobles. Así los mitos se encadenan sin fin unos con otros.

En los textos, Indra, o Mahendra (el gran Indra), es también llamado Ṣakra (el poderoso), Ṣatakratu (aquel que ha celebrado cien sacrificios), Pāka-ṣasāna (aquel que ha castigado al *asura* Pāka), Purandara (el destructor de las fortalezas). Va montado sobre el elefante Airavata. Su carro, Vimāna, es conducido por Mātali. Reside en el monte Meru.

El Sol

El Sol, sin duda, tiene la mitología más compleja, como resulta de la variedad de las personalidades que se le reconocen, cada una de las cuales tiene un papel particular muy determinado, tanto en la cosmogonía como en los planos psicológico y yógico. Un pasaje del *Brāhma-Purāna* da doce nombres a Sūrya, cada uno de ellos seguido de epítetos particulares, como si se tratara de doce divinidades distintas. He aquí una traducción literal de él, sin tener en cuenta su sentido profundo:

> La primera forma del Sol es Indra, señor de los dioses y destructor de sus enemigos; la segunda, Dhātri, creador de todas las cosas; la tercera, Parjanya, que reside en las nubes y hace llover el agua sobre la tierra por sus rayos; la cuarta, Tvaṣtri, que reside en todas las formas corporales; la quinta, Pūṣan, que procura el alimento a todos los seres; la sexta, Aryamán, que permite llevar a bien los sacrificios; la séptima deriva su nombre de las limosnas y alegra a los mendigos con obsequios; la octava se llama Vivasvat y asegura la digestión; la novena es Viṣnú, que se manifiesta constantemente para destruir a los enemigos de los dioses; la décima, Amṣumant, mantiene los órganos en buena salud; la undécima, Varuna, reside en el seno de las aguas y vivifica el universo; la duodécima, Mitra, vive en el orbe de la luna para el bienestar de los tres mundos. Tales son los doce esplendores del Sol, el espíritu supremo, que, por ellos, penetra el universo y se irradia hasta el alma secreta de los hombres.

Su nombre más completo es quizá Sūrya-Savitrī, señor de la luz y de la verdad, creador de todas las formas, porque representa la verdad causal. De él es de quien nacen las vacas luminosas que libera Indra. Mitra y Varuna son poderes emanados de él.

Sūrya

Cuando se quiere distinguir entre sus funciones principales, Sūrya es el iluminador, Savitrī el creador y Pūṣan el acrecentador.

Sūrya es *vipra*, el iluminado, pues ilumina lo mental y los pensamientos con las iluminaciones de la verdad; es *brihat*, el vasto, pues libera al hombre de la conciencia limitada del ego y del medio y le permite así un movimiento más amplio; es *vipaṣchit*, el que tiene la percepción clara, pues comporta un lúcido discernimiento de las cosas en su totalidad, sus partes y sus relaciones, revelando su verdad, su sentido, su objetivo, su razón de ser y su justo empleo. Al seguir a Sūrya en su marcha es como todos los demás dioses alcanzan su vastedad.

Se le describe como un hombre rojo oscuro con tres ojos y cuatro brazos. En dos de sus manos sostiene unos nenúfares, con la tercera confiere bendiciones y con la cuarta anima a sus adoradores. A veces está sentado en un loto rojo, y de su cuerpo salen rayos de gloria.

Bajo la forma de Bhaga, Sūrya es más exactamente el señor del gozo, el que resulta de la acción justa, de la creación justa, al ocupar su justo lugar

en el ritmo divino por el conocimiento que escucha y aconseja el verbo; por eso mismo, Bhaga es también el creador Savitrī cumplido en el divino objetivo de su creación.

Savitrī

Este «brillante dios Savitrī, que, por su poder y su grandeza, ha dejado una huella de luz en nuestros mundos terrestres», es el creador de lo verdadero, es el creador de lo justo. Él es quien crea para los dioses la inmortalidad y el más alto gozo. También es el «alma de todos los seres que tienen cuerpo» (*ātmā sarvaṣarīrinām*), «el que regula el tiempo». A él, a su poder de creación, «no en sentido de una fabricación, de una formación mecánica de las cosas», se dirige el versículo más famoso y más sagrado de los *Vedas*, la Gāyatrī, que todo hindú salmodia un gran número de veces cada mañana.

Tiene ojos de oro, manos de oro, lenguas de oro. Monta un carro tirado por corceles resplandecientes, de cascos blancos; sus brazos dorados se extienden a través de todo el cielo con gestos de bendición.

Pūṣan

Pūṣan, el acrecentador, nuestro camarada, el compañero de nuestro ser mental iluminado (Indra), tiene un triple papel. Nos ayuda a conservar lo que ya tenemos de fuerza, de conocimiento y de iluminación; vela para que no seamos alcanzados ni disminuidos. Por otra parte, nos trae lo que hemos perdido; se le pide enternecer, convertir a los Panis, para que liberen voluntariamente a su presa. Y, finalmente, es el señor del crecimiento; nos hace alcanzar nuestra plena estatura, conquista para nosotros las plenitudes. Acaricia el pensamiento en su desarrollo como un enamorado a su novia. Es el Señor de la Vía, conoce todas sus etapas, aparta los obstáculos y los enemigos que quieren cerrarnos la ruta o retardarnos.

Uṣas

Teniendo el sol la importancia que acabamos de ver, es natural que Uṣas, la aurora, desempeñe también un papel considerable y emplee metáforas correspondientes. «En todo el *Veda* —dice Aurobindo—, Uṣas, hija del cielo, tiene siempre la misma función. Es el agente por el cual los demás

dioses se ven llevados a despertarse, a actuar y a desarrollarse». No es solamente la madre de los rayos (*go*) de iluminación, sino que es también la madre de los dioses. Su acción se ejerce igualmente sobre los hombres. «Con su creciente iluminación, se alumbra la entera naturaleza del hombre; por ella llega él a la verdad, por ella disfruta de la beatitud». Diosa humana en los mortales (*devi martyeṣa mānuṣi*), despierta, empuja y conduce a los hombres a la vez al camino justo y a la felicidad (*suvitāya*), pues no sólo es «vasta en verdad» (*brihatīm ritena*), llena de verdad (*rītavarī*), sino que también es la madre de las verdades y es ella misma la verdad (*sunritā*). En un caso como en otro, vemos, pues, que es «a la vez operador de la gran victoria, y, en su plena aparición, el resultado luminoso de esa victoria». Uṣas viaja en un carro brillante arrastrado por vacas o caballos rojizos. Los poetas la comparan unas veces a una seductora muchacha adornada por los cuidados de su madre, otras veces a una bailarina cubierta de joyas. O bien es una bella adolescente que sale del baño, o una esposa suntuosamente vestida presentándose a su marido.

Siempre sonriente, segura del poder irresistible de sus encantos, se adelanta entreabriendo sus velos. Disipa la oscuridad y revela los tesoros que se escondían en sus pliegues. Ilumina el mundo hasta el más lejano horizonte. Es la vida y la salud de todas las cosas. Gracias a ella, los pájaros emprenden su vuelo matinal.

Como una joven ama de casa, despierta a todas las criaturas y las apresura a sus diversas ocupaciones. Presta servicio a los dioses despertando a los que van a adorarla y a encender los fuegos del sacrificio. Se le ruega que no despierte más que a los buenos y generosos, y que deje dormir a los malos.

Es joven, puesto que nace de nuevo todas las mañanas, y, sin embargo, es vieja, puesto que es inmortal. Mientras que las sucesivas generaciones desaparecen una tras otra, la vida de la aurora dura siempre.

Agni

La importancia de este dios aparece claramente si se piensa que ocho de los diez libros del *Rig-Veda* comienzan con himnos dirigidos a él. Según Aurobindo, es «la voluntad divina o poder consciente que es el señor del universo». Para el hindú, no se hace nada sin que la voluntad divina —que es

Agni— sea a la vez su inspiración, su motor, su actor, su instrumento y su objetivo. Por eso, no se le puede identificar apenas con una forma o un nombre, excluyendo otros. «Agni está en la tierra, en las plantas; las aguas contienen a Agni; Agni está en las piedras; Agni está dentro de los hombres; los Agnis están en las vacas y los caballos; Agni luce en los cielos; al dios Agni le pertenece la atmósfera. Los mortales alumbran a Agni, el portador de oblaciones, que gusta de la manteca clarificada. La tierra, vestida de Agni, la de las rodillas sombrías, me hará alerta y brillante», dice un himno del *Atharva-Veda* dirigido a la tierra. En el cielo, está el sol, en el aire, el rayo, y en la tierra, el fuego, pero, siendo Mātariṣvan (como lo es también Vāyu), tiene la facultad divina de «expansionarse en la madre de las cosas» y puede así descender hasta las capas más espesas de la materia. «Esa voluntad divina que gobierna y que nos guía, que sabe la significación de nuestra ceguera, el objetivo de nuestra aberración, y que, del tortuoso juego de la falsedad cósmica que hay en nosotros, saca la manifestación progresiva de la verdad cósmica».

Para quien recurre a él, Agni es el guía del viaje, el obrero divino, la esperanza del hombre, el más seguro, el más tierno, el más cercano de los dioses, la luz inmutable colocada en nosotros para que podamos ver, y es la inteligencia más rápida de las cosas que van de prisa.

Como Uṣas, desempeña también un papel considerable entre los dioses: todos están contenidos en él, él es el yo de todos los dioses, es su padre siendo su hijo, pues hace aparecer en la creación las potencias destinadas a provocar la evolución, a medida que se cumplen las condiciones para la realización de una nueva etapa. Y esas potencias son precisamente los dioses. En el pleno del alma humana individual, Agni crea, pues, a los dioses en nosotros y causa su compleja acción.

Para el hindú, el sacrificio, *yajna*, es el acto esencial de la vida. Gandhi veía en él «un principio que fue creado al mismo tiempo que la humanidad», y declaraba que «una vida de sacrificio es la cima suprema del arte». Ahora bien, en ese acto por excelencia, Agni desempeña todos los papeles: es al mismo tiempo la ofrenda, el sacerdote, aquél por cuenta del cual se celebra el sacrificio, la llama, además el mensajero y aquél a quien se ofrece, «el fuego de la voluntad divina que recibe el sacrificio y llega a ser su sacerdote». Por eso, su símbolo constante es el fuego sacrificial. Se le des-

cribe como un hombre rojo, de tres piernas y siete brazos. Tiene los ojos y el pelo negros. Sus mandíbulas son aceradas, le salen llamas por la boca. Ha nacido en las aguas. Su montura es un carnero.

Sus denominaciones más corrientes son Pāvaka (el purificador), Dhūmaketu (el que tiene el humo por estandarte), Jāta-vedas (conocedor de todos los nacimientos), Anala (nombre místico de la letra R, sonido-simiente que corresponde a Agni) y diversos nombres que comienzan por Havya —o Huta—, para recordar que lleva (o consume) las ofrendas.

Cuando el hombre se niega a someterse a la voluntad divina, o, dicho de otro modo, no acepta «ofrecer el sacrificio», Agni trata más bien de seducirle que de castigarle.

Soma

Soma reviste en la mitología hindú aspectos muy diferentes: por una parte, es creador y padre de los dioses, ser supremo creado antes de los tres *Vedas*; por otra parte, es la luna, y también es cierta planta, el licor que se destila de esta planta y la ebriedad que procura ese licor. Esencialmente, corresponde a la beatitud (*ānanda*) y a la posibilidad de gozar de esa beatitud, que no existiría sin tal posibilidad. Soma, «el supremo toro berrendo», es el padre de la diversidad de las existencias.

Puesto que el gozo del *ānanda* es, en la cosmogonía hindú, la causa última de la creación, es normal considerar su posibilidad como preexistente no sólo a los mundos, sino también a las leyes (*Vedas*) que habrán de regir esa creación. Tal papel está confirmado por un mito en que la voluntad divina (Agni) y la beatitud (Soma) se han fundido en una, y llegan a ser una sola sustancia y la misma, y «por esa razón impregna al universo entero». Es la esencia del oro, el metal inalterable, la sustancia sagrada entre todas, hasta el punto de que en los sacrificios el oro puede incluso reemplazar al fuego.

En el marco de la vida individual, «Soma, señor del *ānanda*, es —nos dice Aurobindo— el verdadero creador que posee el alma y extrae de ella una divina creación. Para él, lo mental y el corazón, iluminados, han sido conformados en un elemento purificador; liberada de toda estrechez y de toda dualidad, la conciencia se ha extendido ampliamente para recibir toda la oleada de la vida sensorial y de la vida mental y transfor-

marla en puro gozo de la verdadera existencia, en el *ānanda* divino e inmortal».

Pero esa beatitud absoluta (*ānanda*) no puede existir más que en el plano de la multiplicidad, de la relatividad, en el que están confinados los dioses. Lo que es su transposición en este dominio es la ebriedad del éxtasis. Y eso es lo que buscan los dioses. Así, los adoradores les ofrecen el soma, la bebida sagrada que, «en olas ascendentes de miel», da esa ebriedad. Solamente cuando los dioses —más particularmente Indra— lo han bebido, han superado así las limitaciones inherentes a su naturaleza específica, pueden entonces cumplir las más altas misiones de que están encargados: triunfar sobre los demonios, conquistar el paraíso, destrozar a Vala y Vritra, volver a quitarles a los Panis los *go* secuestrados, etc. Cuando Arjuna y Krișna quieren a su vez vencer a Indra, no pueden hacerlo sino después de haber recibido las armas de Soma.

Pero este éxtasis, no siendo el verdadero *ānanda*, no puede ser eterno. Por eso es preciso sin cesar, en todos los sacrificios, hacer nuevas ofrendas de soma a los dioses cuya intervención se solicita. Ésta es una de las razones por las que el dios Soma está asociado a la luna, cuya luz también crece y decrece sin cesar.

El fenómeno del decrecimiento periódico de la luna también está explicado a veces por el hecho de que los dioses, durante sus períodos de rotación regular, beben uno tras otro el soma que ella contiene, pero se atribuye más frecuentemente a una maldición de Dakșa. Éste, considerando como demasiado parcial la ternura que atestiguaba Soma hacia una de sus hijas, Rohinī (Aldebarán), condenó a su yerno a morir de consunción; pero, gracias a la apremiante intervención de sus esposas, el castigo de Soma, en vez de ser eterno, se hizo periódico.

Cuando el dios-pájaro Garuda, la aspiración espiritual, encadena al piadoso *asura* Bali, no puede hacerlo más que con las ligaduras de Soma, la ebriedad extática del amor al divino, Vișnú.

De los diez libros de himnos que comporta el *Rig-Veda*, uno está enteramente consagrado a la gloria de Soma.

Soma, en la mitología, no está apenas antropomorfizado. Notemos, sin embargo, el relato, que veremos más adelante, de sus relaciones con Tārā, la esposa de Brihaspati.

Aditi

Naturaleza suprema, madre de los mundos que toman forma en los siete planos de su acción cósmica como energía del ser consciente, Aditi es la luz infinita que nada puede detener y de la cual el mundo divino es una formación. También es conciencia suprema e infinita, vasta y bienaventurada, escondida en el subconsciente, y existencia infinita de donde nacen los dioses, fuente de todas las formas cósmicas de conciencia, tanto la conciencia física como las que le son superiores.

En el cosmos, es la conciencia indivisible, la unidad indivisa e infinita de las cosas, en quien no hay dualidad (*advaya*), mientras que su hermana y rival Diti, llamada también Danu, es la conciencia dividida, separadora y dualizante.

En el ser humano, buena protectora y buena conductora, ella se realiza por el nacimiento y el juego de sus gloriosos hijos, los dioses, mientras que Diti, la ignorancia, la obstrucción, es madre de Vritra y de los demás *dānavas*, enemigos de los dioses y del hombre en su progresión. Aditi (de la raíz *ad*) corresponde a lo que hay en el hombre de universal y divino; Diti (de la raíz *di*), a lo que hay en él de individual y de humano.

Aditi, que es quizá la fuente de los atributos divinos más que de los propios dioses, está simbolizada por la vaca a la que nada puede matar, a la vez vaca nutricia (*dhenu*), de la que emanan los siete ríos, y vaca de luz (*go*), que da nacimiento a las auroras, la luz primordial y suprema, manifestada en siete irradiaciones (*go*), que son sus siete nombres y sus siete moradas (*dhāman*) y que son ella.

Se la representa a veces como esposa de Viṣnú, y, en ciertos aspectos de su acción, como habiéndose casado en segundas nupcias con su propio hijo Sūrya. La aurora, Uṣas, en tanto que madre de los dioses y de las iluminaciones (*go*), no es más que una forma, un poder (*anīḳa*) de Aditi.

Los Adityas

Los Adityas, hijos de Aditi y de Kaṣyapa, tienen un número muy variable, de dos a quince, y los textos hablan incluso del Aditya por excelencia, que es entonces Varuna, el Sol, Viṣnú o Shiva. Pero, lo más frecuentemente, los Adityas son ocho o doce. La lista comprende, en general, una proporción importante de aspectos del sol: Sūrya, Savitrī, Vivasvat, Bhaga, Pūṣan,

Mārttanda (el sol escondido, o perdido, o en sombra). Con los demás dioses que figuran a menudo entre ellos, señalemos a Amṣa, el sentimiento de pertenencia ininterrumpida a la esencia divina, el siempre joven y centelleante Aryamán de los numerosos carros, los Aṣvins, Chandramas (la Luna), Dhātri, que forma el embrión, Jaya, victoria lograda por el refinamiento de uno mismo, Kubera, Mrityu (la muerte), Rudra, Ṣakra (Indra), Skanda, Tvaṣtri, Viṣnú en su encarnación de Vāmana, Yama, y sobre todo Mitra y Varuna. Nacen, en general, por parejas de gemelos, tal como Dhātri y Aryamán, Mitra y Varuna, Amṣa y Bhaga, Indra y Vivasvat.

Los hijos de Aditi, nacidos de ella en la ley justa (*rita*), manifestados en esa vida activa de su movimiento, protegen al mundo contra el caos y la ignorancia. Son ellos quienes mantienen en el universo el juego invencible de la verdad, los que construyen los mundos a imagen de la verdad. Son brillantes, dorados, puros, inmaculados, impecables, santos, fuertes, irresistibles, vastos, profundos; son reyes que no duermen jamás, que ven lejos, que tienen numerosos ojos, que nada puede trastornar.

Sus adoradores están protegidos por ellos como un guerrero por su armadura, y ningún golpe podría alcanzarles, por pesado y acerado que sea.

Varuna

Es la imagen espiritual de una infinidad que abraza e ilumina. Todas las extensiones le pertenecen; toda infinitud es su bien. «Los dos océanos (aéreo y terrestre) son los estómagos de Varuna, dice el *Atharva-Veda*, y él reside en ese pequeño charco de agua».

Testigo de toda acción, asistiendo como tercero a todo convenio, sabe lo que se ha hecho y lo que queda por hacer. Contempla desde lo alto las verdades y las mentiras mezcladas en la conciencia mortal. Se le designa constantemente como *svarāt* y *samrāt*, señor de sí mismo y señor del mundo.

Él destruye todo lo que puede estorbar nuestro crecimiento. Cuando está presente en el hombre, todo lo que limita y afecta a la naturaleza induciendo a ésta a la falta y al pecado queda destruido a su contacto. Nos trae «la pureza etérea y la vastedad oceánica de la verdad infinita», pues en nosotros es «el brote oceánico de lo divino». Nos envuelve en luz; por su vastedad y su amplia visión, hace retroceder nuestros límites. Nos ayuda a embarcarnos en el divino barco inmaculado y aparejado, que no zo-

zobra y que nos lleva más allá del mal y del pecado. Allí se elevan las brillantes auroras, allí manan los ríos, allí el Sol desata los caballos de su carro. Varuna contiene, ve y gobierna todo eso en su ser inmenso, por su conocimiento ilimitado.

Permaneciendo en nosotros como pensador dotado de conocimiento, es el purificador, el guardián de la verdad. Por su poder real, nos libera del triple vínculo, nos perdona las deudas que nuestra ignorancia ha contraído. También los *riṣis* imploran: «Líbranos del pecado que hemos cometido, pues, si hemos actuado contra tu ley, es por falta de voluntad». Pero también es el objetivo, pues «los ríos corren hacia la verdad de Varuna». Él rige, por lo demás, el mundo físico como el mundo moral; sus ordenamientos regulan los movimientos celestes y la circulación de las aguas. El viento es su soplo, las estrellas son sus ojos. Él traza el camino al sol.

La iconografía le representa como un hombre blanco, revestido de armadura de oro, montado en un monstruo marino, el *makara*. Tiene un lazo, «nudo al que sube y en que se junta toda su sabiduría». Su morada es la colina Puṣpagiri, «donde se apoya el juego de la acción original y no decaída de los dioses».

En otro tiempo se prendó de la *apsaras* Urvaṣī, al mismo tiempo que Mitra, y tuvieron por hijos a Agastya y Vasiṣtha, de quien Varuna «hace un *riṣi*».

Mitra

Si la pureza, la infinitud y la fuerte realeza de Varuna son el marco espléndido y la majestuosa sustancia del ser divino, [su hermano gemelo] Mitra es su belleza y su perfección, pues lo divino es una plenitud, a la vez que un infinito. Obrando con la pureza de Varuna y comunicando esta pureza al discernimiento, permite a éste liberarse de toda discordia y confusión, y establece el justo juego del intelecto fuerte y luminoso. El opulento Mitra nos trae esa luz y esa armonía, esa justa distinción, esa justa relación, esa concordia amistosa, las felices leyes del alma liberada en acuerdo consigo misma y con la verdad en todo su rico pensamiento, sus brillantes acciones y su gozo diez veces céntuple. Su ley de acción es la felicidad bien acordada de la verdad, pues sobre la verdad y el divino conocimiento están fundadas esa armonía y ese perfecto atemperamiento. Sa Māyā forma parte de una sabiduría creadora infinita, suprema y sin falta. Construye, une juntamente en una armonía

> iluminada todos los numerosos planos, todas las etapas sucesivas, todas las sedes escalonadas de nuestro ser. Se dice de Mitra que las almas absolutamente perfectas se adhieren a «la felicidad de ese bienamado en quien no hay herida», o están firmemente fijadas en él, pues en él no hay ni pecado, ni falla, ni cicatriz.
>
> Mitra configura en los dioses y los hombres unos impulsos cuya acción, espontáneamente, realiza todas las aspiraciones del alma. Es el principio de armonía por el cual los múltiples mecanismos de la verdad se ponen de acuerdo en una unión perfectamente sellada [...] El adorable Mitra nace en nosotros como bienaventurado ordenador de las cosas y como rey lleno de poder.

Mitra y Varuna son quizá estados más que fuerzas o entidades, y sin duda es por eso por lo que, en un himno, el *riṣi* Vasuṣruta dice a Agni: «Oh Agni, cuando naces eres Varuna; cuando estás perfectamente iluminado, llegas a ser Mitra». Es decir, que «cuando está enteramente liberado y cumplido, desprendido de la perversidad envolvente del mundo, ese dios de llama y de fuerza se revela como la divinidad solar del amor, de la armonía y de la luz, Mitra, que conduce a los hombres hacia la verdad. La residencia de múltiples aposentos de nuestro ser, contenida en Varuna, debe ser ordenada por Mitra en la justa armonía de su utilidad y de su equipamiento. Mitra es el armonizador, el constructor, la luz que constituye, el dios que efectúa esa justa unidad de que Varuna es la sustancia y la periferia».

Tvaṣtri

Tvaṣtri, o Viṣvakarman, potencia divina de construcción del mundo, es el carpintero, el que adapta y ensambla las piezas, el configurador del mundo, el que moldea las formas, que crea y da todas las formas, el que ha dado a la tierra y al cielo y a todas las cosas la variedad de sus formas. Continúa y perfecciona siempre su obra, a veces con ayuda de sus discípulos, los Ribhus. Desde el vientre de sus madres, configura al marido y la mujer uno para otro.

Con su cepillo, quita a Sūrya los siete octavos o los quince dieciseisavos de su esplendor, y, de las virutas, forma «los tres mundos», y por añadidura las armas de los dioses, en especial el rayo de Indra, lo cual no le impide estar a veces en estado de hostilidad abierta con ese dios. Su hija Ṣaranyū

se casa con el sol Vivasvat, y, dice el *Rig-Veda*, «el mundo entero se ensambla».

Su arma, Parvata, lleva un nombre que designa generalmente una montaña, pero que, en su origen, significa «lo que se compone de nudos o de rupturas». ¿Cómo se podría precisar mejor la acción del que Aurobindo llama «el principio de división y agregación infinitas»?

Los Aṣvins

Esos dos dioses gemelos, color de oro o de miel, también están a veces alineados en el número de los Adityas. Hijos del sol (Vivasvat) o del cielo, o también del océano, o del fuego submarino (Bādava), son jóvenes y hermosos jinetes, ágiles, rápidos como halcones, que toman muchas formas diversas. Su esposa es Sūrya, hija de Savitrī. Llamados también Nāsatyas, los verídicos, o los salvadores, preparan el camino a la aurora, aportando al cielo la luz matinal. Su carro de tres ruedas lo ha construido la tríada de los Ribhus, y su látigo difunde rocío.

Se ve en ellos tan pronto el cielo y la tierra como el lucero de la tarde y el de la mañana, como la vida y la muerte, o la inteligencia y la acción. Son tan inseparables que apenas tienen nombres individuales, y que cuando una mortal (Mādrī) solicita de ellos tener descendencia, le conceden gemelos, colectivamente (Nakula y Sahadeva).

Esta dualidad, contrariamente a otras, es útil y auxiliadora. Los Aṣvins, a quienes se dirigen numerosos himnos, son los amigos de los enfermos y de los inválidos. Son médicos, curadores y, más particularmente, regeneradores, como lo atestigua la historia siguiente:

El viejo *riṣi* Chyavana tenía una mujer joven y bella, Sukanyā. Los gemelos, habiéndola contemplado cuando se bañaba, le dijeron: «Mujer de adorables miembros, ¿por qué tu padre te ha dado a un hombre tan viejo que se acerca a la muerte? Eres radiante como el relámpago en verano; ni en el mismo cielo hemos encontrado una como tú. Aun desprovista de todo ornamento, embelleces todo el bosque. ¡Cuánto más bella serías aún con ropas suntuosas y joyas espléndidas! Deja ahí a tu viejo marido y elige a uno de nosotros, pues la juventud no dura». Ella respondió: «Estoy consagrada a mi marido Chyavana». Ellos insistieron: «Haremos a tu marido joven y bello, y entonces elegirás entre nosotros tres aquel que desees como

señor». Sukanyā transmitió esas palabras a su marido, que consintió. Se bañó, igual que los Aṣvins, en el estanque, y los tres salieron jóvenes y radiantes. Sukanyā, viendo en los tres la misma apariencia, vaciló largo tiempo en su elección. Cuando reconoció a su marido, rechazó a ninguno que no fuera él. Entonces Chyavana, feliz de haber recobrado, a la vez que a su mujer, la juventud y la belleza, obtuvo de Indra, mediante los dos caballeros, participar en las ofrendas que se dirigen a los dioses y tomar con ellos el Soma. Pues hasta entonces ellos no habían tenido derecho a ello. Y se cuenta que gracias a la iluminación extática que les procura el Soma, ellos pueden disolver todas las construcciones mentales, atravesar las ondas celestes, pasar más allá de lo mental.

Ganeṣa y Kārttikeya

Son los dos hijos de Shiva y de Pārvatī. El primero representa la apelación a la fuerza espiritual y el segundo la confianza en la fuerza material. Un mito marca muy bien la oposición entre los dos hermanos. Sus padres quisieron un día «casarles», es decir, conferirles el poder de manifestarse. Pero Shiva quiso someterles a una prueba para determinar cuál de los dos hijos tendría prioridad de manifestación, o, en términos de mitología, cuál se casaría antes. Y para ello, les invitó a los dos a dar «la vuelta a la Tierra» (a abrazar la totalidad de las manifestaciones terrestres y a dominarlas) cuanto antes. Skanda se lanzó en seguida a toda velocidad, mientras Ganeṣa, sin prisa ninguna, daba respetuosamente la vuelta en torno a sus padres. Y como Shiva le pidiera la explicación, respondió: «Está dicho en los *Vedas* que aquel que honre a sus padres dando siete vueltas alrededor de ellos tiene tanto mérito como el que da siete veces la vuelta a la Tierra». Y se le reconoció como vencedor.

Ganeṣa, llamado también Ganapati, es uno de los dioses hindúes más populares. Pārvatī le descubrió en su mano cuando, al salir del baño, se secaba el sudor del cuerpo. Se le representa con un cuerpo humano ventripotente coronado por una cabeza de elefante. De esta última particularidad, las escrituras sagradas dan diversas explicaciones. La más generalmente admitida es la siguiente:

En ocasión de su nacimiento, todos los dioses del panteón hindú fueron invitados a acudir a saludar al recién nacido, trayéndole sus votos. Todos acudieron a la invitación, excepto Ṣani (Saturno), que, en la India como en la astrología occidental, simboliza los obstáculos, las dificultades, los retardos, etc. Pārvatī, aun comprendiendo muy bien por qué Ṣani temía influir al niño, exigió su presencia. Ella no quería que éste quedara privado de las causas de crecimiento rápido que aportan consigo los obstáculos hallados por el camino. Entonces, vino Ṣani, y su mirada bastó para reducir a cenizas la cabeza del recién nacido. A petición de la madre, Viṣnú se puso entonces a buscar otra cabeza, y trajo la de Airavata, el elefante de Indra, que instalaron inmediatamente sobre los hombros del joven Ganeṣa.

Por tanto, éste se llama Vighneṣa, Vighneṣvara, «el señor de los obstáculos», y tiene como papel especial ayudar a sus adoradores a superarlos.

Tiene por montura —o por estandarte, que es lo mismo— una rata, símbolo, en la fábula hindú, de la sagacidad de este mundo, de la política fina, de la astucia, como el zorro en Esopo. La rata es quien emite las más perfectas máximas sobre el modo de comportarse con sus amigos, sus enemigos, etc. Y es natural que haya sido conquistada, y luego domada y empleada por aquel que es la fuerza espiritual, y en quien la rata, con su ladina astucia, debía distinguir a alguien superior, que le guiaría mejor aún que su propia perspicacia.

Ganeṣa es muy goloso, en especial de pasteles de ofrenda llamados *modana*, «lo que da gozo». Un día que había comido muchos, su montura se espantó con una serpiente —la vieja enemiga de la rata—. Se encabritó y desmontó a su jinete. Éste cayó y tan desdichadamente que el vientre, hinchado en exceso, le estalló. Ganeṣa se apresuró a recoger las golosinas que se desparramaban, se las volvió al vientre, y, para consolidar la reparación, tomó la serpiente a modo de cinturón. Ante esto, la Luna y sus constelaciones se desternillaron de risa. Ganeṣa, furioso, se arrancó un colmillo y se lo tiró. Se dice también que, si le falta un colmillo, es porque se sirvió de él para escribir el *Mahabharata* al dictado del sabio Vyāsa.

Patrono de los letrados, procura la riqueza y asegura el éxito en todas las empresas. No se debe emprender nada, ni siquiera el culto de otro dios, sin honrar ante todo a Ganeṣa. La clase de los comerciantes le reverencia particularmente.

Kārttikeya (o Skanda)
Dios de la guerra, fue creado por Shiva a petición de los dioses para librarles de un demonio. Dirigiendo el fuego de su tercer ojo hasta el fondo de un lago, Shiva hizo surgir de él seis niños, que fueron amamantados por las esposas de los *riṣis*. Pero un día, Pārvatī, estrechándolos a todos juntos, les apretó tanto que ya no formaron más que un solo cuerpo. Sin embargo, siguieron las seis cabezas, y así figuran en la mayor parte de las estatuas de Kārttikeya. El dios de la guerra cabalga un pavo real y lleva un gallo en el estandarte.

Hanumān
El dios-mono Hanumān es hijo de Vāyu. Quizá por causa de ese parentesco goza de una fuerza física casi ilimitada. Cuando eso le resulta útil a su dueño Rāma, franquea de un salto el brazo de mar que separa la India de Ceilán e incluso repite ese alarde llevando en los brazos toda una montaña. Un día que su medio hermano Bhīma insiste para verle bajo su forma divina, toma tales proporciones que recubre todo el bosque, y se eleva tan alto como los montes Vindhya, y, por su esplendor parecido al del sol, obliga a Bhīma a cerrar los ojos. Y dijo a Bhīma: «¡Oh, tú sin pecado, sólo eres capaz de verme hasta estas dimensiones que he tomado, pero puedo aumentarlas tanto como quiera!».

Sin embargo, no es a esa fuerza a lo que debe su renombre, sino a la combinación de una poderosa virilidad y una total castidad, gracias a las cuales es el modelo del perfecto servidor de Dios, del perfecto adorador.

La mayor parte de los episodios mitológicos que se relacionan con él se sitúan en la epopeya de Rāma, a cuyo servicio él se consagra totalmente. Después de una gran victoria, Rāma distribuía a todos sus colaboradores prodigiosas riquezas. Y a Hanumān le dio un magnífico collar de perlas finas. Lakṣmana, el hermano de Rāma, se indignó: «¿Cómo podría un mono apreciar unas perlas?». «Síguele —respondió Rāma—, y mira lo que hace con ellas». Ahora bien, Hanumān tomó una perla entre sus dientes, la rompió, miró cuidadosamente los trozos y la tiró. Lo mismo hizo con una segunda y una tercera. Cada vez más indignado, Lakṣmana fue a contárselo a su hermano. «Pregúntale por qué actúa así», replicó Rāma sin turbarse. Cuando Lakṣmana planteó la cuestión, Hanumān respondió: «Esas perlas

no tienen ningún valor». «¿Por qué», preguntó Lakṣmana. «Porque no contienen el nombre del señor Rāma». «Y tú —dijo Lakṣmana fuera de sí—, ¿tú tienes en ti el nombre de mi hermano?». «Mira», respondió simplemente Hanumān. Con las uñas, se desgarró el pecho y dejó desnudo su corazón. En él llameaba el santo nombre de Rāma.

Garuda y las serpientes

El sabio Kaṣyapa tenía dos bellas esposas, Kadrū y Vinatā, ambas hijas de Prajāpati. Habiéndoles ofrecido el sabio darles descendencia, Kadrū quiso tener por hijos mil serpientes, todas de igual esplendor. Vinatā deseó tener dos hijos solamente, pero que en fuerza, energía, tamaño y proezas superaran a los hijos de Kadrū. Una vez hecho lo necesario, Kaṣyapa se retiró al bosque, no sin haber recomendado a sus mujeres que tuvieran mucho cuidado con los embriones. Mucho después, Vinatā puso dos huevos y Kadrū, mil. Sus criadas los depositaron en recipientes conservados bien calientes.

Al cabo de quinientos años, las mil serpientes rompieron el cascarón, pero los gemelos que Vinatā esperaba seguían sin anunciarse. Impaciente y celosa, Vinatā rompió uno de los huevos: encontró en él un embrión cuya mitad superior era la única desarrollada. Era Aruna, el arrebol de la aurora, que maldijo a su madre, predijo la suerte gloriosa de su hermano y se subió al cielo, donde, desde entonces, todas las mañanas conduce el carro del Sol.

Pasaron otros quinientos años, y del otro huevo salió Garuda, el «comedor de serpientes».

La significación del mito se hace evidente cuando se sabe que las serpientes son los guardianes de las verdades espirituales en el plano terrestre y material, mientras que Garuda representa la aspiración a la verdad y a la fuerza espirituales en los planos superiores. Este último tiene odio natural a las serpientes, pues, siendo lo que es, no puede aceptar que la visión de las verdades espirituales permanezca limitada a sus efectos sobre los planos inferiores. Esta lucha está ilustrada por mitos, como el siguiente:

La madre de Garuda, habiendo sido objeto de otra maldición más, había obtenido liberarse de ella a condición de procurar a las serpientes sobrinas suyas la ambrosía que da la inmortalidad. Se lo encargó a su hijo, y

éste, después de una lucha épica contra todos los dioses, conquistó, pasando sobre ellos, la preciosa bebida. Conforme a su promesa, la dejó en medio de las serpientes, pero les explicó también que, antes de poder probarla, había que purificarse de todas las maneras, por abluciones, ayunos y meditaciones. Y las piadosas serpientes, a quienes su temor a Garuda no les impedía tener absoluta confianza en él, fueron a proceder a todas esas ceremonias. Cuando volvieron, Indra, con quien Garuda había establecido secreta alianza, se había marchado con la ambrosía. Así, cuanto más purificamos nuestros conceptos espirituales en el plano material, menos probabilidades tienen de permanecer en él, tanto más cuanto que lo mental nuestro, representado por Indra, es muy opuesto a su desarrollo.

Garuda es evidentemente la montura de Viṣnú, protector y conservador del universo, pues si los hombres no tuvieran en sí la aspiración que él representa, ¿cómo podría Viṣnú conservar el mundo? No teniendo más objetivo, ni más posibilidad de superar su estadio actual, el mundo se desintegraría por sí solo.

Las serpientes

Las serpientes, llamadas generalmente Nāgas y Nāginis, tienen en el plano terrestre una triple misión: por una parte, prohíben el acceso de las verdades espirituales a aquellos que no son dignos de ellas, por otra parte, las confieren a los que las merecen, y, por fin, se esfuerzan por impedir que esas verdades sobrepasen el plano material. Por esta última razón, los diversos nombres que tienen, Bhujagas, Pannagas, Uragas, insisten en el hecho de que se arrastran sobre el vientre, de que se pegan a la tierra, incapaces de elevarse, etc.

Cuando Ganeṣa, como hemos visto, se arriesga a perder las purísimas ofrendas materiales almacenadas en su vientre, las sujeta con una serpiente.

En sus dos primeros papeles, son poderosas, temibles y dotadas de sorprendentes poderes. Las innumerables estatuas que se encuentran de ellas, generalmente bajo árboles —sobre todo en la India meridional—, siempre son objeto de un culto ferviente. Ciertas dinastías reales citan Nāgas entre sus antepasados. La reina de las serpientes, Mānasā, es una de las divinidades que atienden con mejor gusto a las esposas estériles cuando la invocan dedicándose a las austeridades apropiadas. Hay relaciones estrechas entre

las serpientes y Shiva; los adeptos de ciertas sectas shivaítas nunca son mordidos por serpientes.

Por el amor de lo que representa el rey de las serpientes, Takṣaka, es por lo que Indra se esfuerza, llegada la disolución de los mundos, por salvaguardar la selva de dualidades. Cuando Bhīma, envenenado y atado por sus enemigos —que representan los egoísmos materiales más bajos—, es arrojado, además, por ellos a un río, las serpientes muerden al intruso, y su veneno actúa como contraveneno. Son héroes de numerosos mitos. Así:

Un joven novicio, Utanka, recibe el encargo de llevar a la mujer de su gurú unos pendientes que le regala la reina. (Los pendientes, en el simbolismo hindú, son lo que delimita la acción de lo mental, dándole todo poder en su propio dominio e impidiéndole extraviarse. Indra, dios de lo mental, debe recurrir a subterfugios poco confesables para arrancar a Karna, hijo del Sol, los pendientes que este héroe llevaba al nacer.) Mientras tanto, la reina, mujer del rey Janamejaya, advierte al joven de que el Nāga Takṣaka codicia esas joyas desde hace mucho.

El brahmán se pone en camino, y, andando, observa un mendigo desnudo, que unas veces se acerca y otras desaparece de la vista. Poco después, Utanka se detiene para hacer sus abluciones y deja en el suelo los pendientes. El mendigo, que se había deslizado ágilmente hacia las joyas, las agarra y emprende la huida. Cuando Utanka descubre el hurto, persigue al ladrón con rapidez, pero, en el momento en que le echa mano, el ladrón, abandonando su forma adoptada, vuelve a convertirse en serpiente y se mete por una grieta abierta en el seno de la tierra. Al volver al mundo de las serpientes, Takṣaka se refugia en su palacio.

Entonces, Utanka se acuerda de las palabras de la reina. ¿Cómo alcanzar ahora a Takṣaka? Hurga en el agujero con el extremo del bastón, pero sin éxito. Indra, al verle abrumado de pena, le envía su rayo: «¡Ve a socorrer a ese brahmán!». Desciende el trueno, entra por la grieta siguiendo el bastón y hace estallar el agujero. Utanka entra siguiendo sus huellas.

Entrado en el mundo sin límites de las serpientes (Pātāla), lo encuentra lleno de establecimientos admirables, grandes y pequeños, consagrados a los juegos, y atestado de centenares de pórticos, de torrecillas, de palacios y de templos, variados en su arquitectura. Declama un himno en

alabanza de los Nāgas; pero las serpientes no le devuelven las joyas, a pesar de eso.

Utanka se pone a meditar. Ante sus ojos se despliega una maravillosa visión simbólica de las noches y los días, del año y las estaciones; luego ve al propio Indra, montado a caballo. Celebra al dios con un canto sagrado: Indra, satisfecho, le ofrece su ayuda. «Haz pasar a las serpientes bajo mi poder», le pide Utanka. «Sopla en la grupa de mi caballo», responde Indra. Utanka obedece, y del corcel salen en seguida llamas inmensas cuyo humo sumerge el mundo de las serpientes. Espantado, Takṣaka sale a toda prisa de su palacio y devuelve los pendientes al joven brahmán.

Indra presta entonces a Utanka su caballo maravilloso, que en un instante vuelve a llevar al joven junto a su preceptor. Llega a tiempo para entregar las joyas a la esposa de su maestro, a la hora anunciada.

Los dioses en tropeles (Deva-ganas)

Ciertas categorías de dioses no tienen apenas sino existencia colectiva, y, en sus tropeles, las individualidades se dibujan mal. Indicaremos los principales.

Los *Rudras* son esencialmente las fuerzas, las energías individuales especializadas. Se les llama los impetuosos, los violentos, los que provocan transformaciones. En número muy variable, tienen como flechas, los del cielo, la lluvia, los del aire, el viento, los de la tierra, el alimento. A veces hijos de Vāsudeva, o incluso de Kaṣyapa y de Surabhī, son considerados más a menudo como aspectos, partes y manifestaciones del dios Rudra. Los dos principales son Aja Ekapād, «el nonato de un solo pie», que representa la fuerza sexual generadora, y Ahir-budhnya, «el dragón de las profundidades», fuerza de crecimiento y de germinación.

Los *Vasus*, principios latentes en el interior de todas las cosas, están unidos a la idea de riquezas, de abundancia material. Los *Maruts*, exotéricamente dioses de los vientos, son las energías de la mentalidad, que trabajan por el conocimiento. Hermanos de Indra, no son, sin embargo, hablando con propiedad, dioses de pensamiento, sino dioses de energía cuyo poder se hace sentir en lo mental.

En singular, Marut, más frecuentemente Māruta, designa a Vāyu (llamado también Pavana, Vāta), que es el dios del viento y de la fuerza ner-

viosa. Acompaña frecuentemente a Indra, y es este último, dios de lo mental, quien entonces conduce su carro, con atalaje de mil caballos.

Los *Viṣvadevas*, dioses sin descendencia, parecen corresponder a las leyes que rigen el universo, o a los puntos de aplicación de las fuerzas (Rudras) sobre la materia (Vasus).

Los *Sādhyas*, inmortalizados por la celebración de sacrificios, son los medios por los cuales las entidades individuales pueden ponerse en armonía con la gran corriente cósmica y hacerse llevar por ella.

Algunas de estas divinidades están más particularmente en relación con el ritmo; son los cantores y las bailarinas celestes, *gandharvas* y *apsaras*. Los *gandharvas*, más bien que ritmos individuales, son lo que unen ritmos diversos, igual que la melodía en la música y por eso se irritan cuando un sabio como Nārada o un héroe como Arjuna se conducen de manera poco en armonía con la música de las esferas. Los hay de ambos sexos.

En cuanto a las *apsaras*, que por lo demás rara vez aparecen sin los *gandharvas*, corresponden a la creación, que es el logro final del ritmo. Por eso, los dioses recurren a menudo a ellas cuando un sabio, por sus austeridades, ha llegado a un plano de conciencia superior a lo divino, con riesgo así, como dicen las escrituras, de trastornar la Tierra, es decir, poniendo en peligro el mundo de la multiplicidad, a punto de volver a hundirlo todo en lo absoluto. Entonces los dioses le envían una *apsaras* que, bajo la forma de una joven divinamente bella, trata de tentarle, de llevarle a procrear y hacerle así bajar de nuevo a nuestro plano habitual de conciencia.

Pero la compañía de las *apsaras* también es codiciada por los mortales más nobles.

Los Ribhus

Aunque no forman parte de los *Deva-ganas*, los tres Ribhus constituyen también un grupo indivisible. Potencias de la verdad suprema simbolizada por el sol, han devuelto la juventud a su padre y a su madre. Uniéndose a las vivas claridades de su padre, se elevan por los aires para alimentar al sol. Hijos del buen arquero Sudhanvan, son hábiles artesanos, habitantes de la esfera solar, que han fabricado el carro y los caballos de Indra, el carro de los Aṣvins.

Pero su obra más curiosa ha consistido en partir en cuatro copas un cuenco (*chanasa*) dado a los hombres, desde el origen de la creación, por su señor Tvaṣtri, trabajo que ellos realizaron por instigación de Agni contra el deseo del propio Tvaṣtri. Quizá hay que ver en ello una etapa en la concretización del universo, dado que esta copa, a la que los dioses podían acudir a beber las libaciones del sacrificio, nô existía más que en un solo plano (¿el espiritual?) y los Ribhus extendían su uso a los planos mental, vital y físico. En singular, el nombre de Ribhu designa a veces a Indra, a Agni, o incluso a los Adityas.

Los enemigos de los dioses

Asuras

La demarcación entre dioses y demonios no está clara; lejos de excluirse mutuamente, se complementan. La tarea esencial de los dioses es luchar eternamente contra los demonios y triunfar continuamente sobre ellos, pero no aniquilarlos ni eliminarlos. Si desaparecen los demonios, los dioses ya no tienen razón de ser y desaparecen igualmente, y eso es el fin de los mundos.

El término más general empleado para designar a los demonios, *asura*, se aplica frecuentemente a los dioses, incluidos los mayores, Varuna, por ejemplo. Y el Sol, Sūrya, a veces es llamado «el campeón asúrico de los devas».

El arma más poderosa de los *asuras*, por lo demás, es su piedad. Rivalizan en austeridades y devoción con los dioses y obtienen del creador, en recompensa, poderes que les hacen casi invencibles. Su sacerdote oficiante, Uṣanas (o Ṣukra), goza de una santidad tan prestigiosa que el sacerdote oficiante de los dioses, Brihaspati, no vacila en enviarle su propio hijo, Kacha, para que le instruya. Su ciudad ha sido construida por el arquitecto de los dioses.

Hemos visto también el respeto que experimenta Viṣnú hacia el *asura* Bali. Y sabemos que Prahlāda y Vibhīṣana están considerados como modelos de devoción. Mandodarī, la esposa del terrible Rāvana, se pone como ejemplo a todas las mujeres de la India.

Por eso, es peligrosamente engañoso traducir términos como *asuras*, *rākṣasas*, *daityas*, *dānavas* e incluso *piṣāchas*, por diablos o demonios, y los términos *devas*, *suras*, etc., por dioses o ángeles. La *Taittirīya Samhitā* clasifica en tres categorías a los seres maléficos: los *asuras* se oponen a los dioses, los *rākṣasas* a los hombres, los *piṣāchas* a los muertos, pero estas categorías están mucho menos claramente delimitadas en la práctica que en la teoría.

En todas estas luchas, sea entre dioses, sea entre dioses y demonios, siempre hay una concepción más alta, más avanzada, que triunfa sobre otra concepción menos alta y menos avanzada, pero no menos respetable, que era indispensable para su advenimiento, que le ha preparado el camino, y que, vencida, saluda con gozo la marcha hacia delante de su sucesora en el camino sin fin de la evolución.

Ocurre frecuentemente que el dios vencedor reabsorba en sí el alma de su enemigo, lo que es la más prestigiosa recompensa. Quizá es por el deseo de obtenerla por lo que grandes sabios piden renacer como enemigos de Dios; el camino del odio, o del amor al revés, *virodhabhakti*, en efecto, es muy estimado. Ello se explica por el hecho de que el hindú considera el pensamiento ininterrumpido de lo divino como la vía de salvación más rápida y más segura y que —comprobación psicológica— el hombre se obsesiona más fácilmente por lo que odia que por lo que ama. Cuando, tras la terrible batalla de Lankā, Rāma pide a Indra que resucite a sus compañeros de armas, no hace lo mismo para los *rākṣasas* que han perecido, pero eso es, según nos dice Tulsīdās, porque «al morir estaban tan absortos en el pensamiento de Rāma que con eso quedaron liberados de toda obligación de renacer».

Jalandhara

La historia de Jalandhara es bastante característica de las luchas entre *devas* y *asuras*. Un día, Indra y los demás dioses visitan a Shiva en el monte Kailasa, y le divierten con cantos y danzas. Shiva, encantado, pidió a sus visitantes que formularan un deseo. Indra, en tono de desafío, solicitó llegar a ser un guerrero tan poderoso como el mismo Shiva. El deseo es otorgado y los dioses se van. Pero Shiva se pregunta qué uso va a hacer Indra de ese poder; mientras medita, una forma de cólera, negra como las tinieblas, surge ante él y le propone: «Dame tu semejanza y dime lo que puedo

hacer por ti». Shiva le ordena que penetre en el río Gangā (Ganges) y lo case con el océano.

De esa unión nace un hijo: la Tierra tiembla y llora, los tres mundos resuenan de truenos. Brahma, considerando la fuerza extraordinaria del niño milagroso, le llama Jalandhara y le concede vencer a los dioses y poseer los tres mundos. Su infancia está llena de prodigios: llevado por el viento, sobrevuela los océanos. Juega con leones que ha domado.

Poco después de su matrimonio, declara la guerra a los dioses; millares de guerreros quedan muertos en los dos campos. Los dioses recobran la vida y la salud gracias a hierbas mágicas cogidas en las montañas, pero Jalandhara, que ha recibido de Brahma el don de resucitar él mismo a los muertos, sumerge esas montañas. Viṣnú en persona ataca a Jalandhara, pero el demonio logra derribarle y sólo renuncia a matarle a ruegos de Lakṣmī. Jalandhara, vencedor de los *devas*, los expulsa del cielo y descansa en paz.

Sin embargo, los dioses no se resignan a su suerte. Consultan a Brahma, que les conduce a Shiva. En su trono, rodeado de miríadas de criados devotos, todos desnudos, deformes, cubiertos de polvo, con cabellos rizados, éste les aconseja unir sus poderes para forjar una arma capaz de aniquilar al enemigo. Entonces, los dioses hacen brotar masas de llamas, a las que Shiva añade los rayos ardientes de su tercer ojo. Viṣnú añade el fuego de su cólera. Shiva se acerca al fin a esa masa de ignición, pone en ella su talón y empieza a girar con rapidez vertiginosa. Así queda forjado un disco resplandeciente. Sus rayos enrojecen la barba de Brahma, que quería mirarlo de más cerca, y los dioses quedan cegados con él. No obstante, Shiva esconde el arma bajo el brazo, y pronto vuelve a empezar la lucha.

La guerra se complica esta vez con una intriga amorosa: Jalandhara quiere raptar a Pārvatī, la esposa de Shiva. Pero ésta se transforma en loto, y sus damas de honor, metamorfoseadas en abejas, revolotean a su alrededor. En compensación, Viṣnú, habiendo tomado la forma de Jalandhara, logra seducir a la esposa de éste, pero cuando Vrindā descubre la astucia, muere de pena maldiciendo a su seductor. Jalandhara, loco de rabia, vuelve al campo de batalla e intenta un último asalto. Shiva y Jalandhara se desafían en singular combate. Shiva, blandiendo el disco, le corta la cabeza a su adversario, pero éste tiene el poder de hacerla renacer. Shiva llama en

su ayuda a las diosas, que beben la sangre del *asura*; así puede devolver a los dioses sus bienes y su reino.

Şişupāla

El *asura* Şişupāla es una reencarnación de Hiranyakaşipu, que destruye Nri-simha, y de Rāvana, el gran enemigo de Rāma.

Nació hijo de rey, pero tenía tres ojos y cuatro brazos; su padre y su madre, espantados, se disponían a abandonarle cuando una voz celeste les dijo: «No temáis, cuidad a este niño; su tiempo no ha venido todavía, pero ya ha nacido el que le hará morir por las armas el día de su destino. Hasta entonces, será favorecido por la fortuna y el renombre». La madre, algo reconfortada, recobró el ánimo: «¿Quién es el que hará morir a mi hijo?», preguntó. La voz respondió: «Le reconocerás en esto: cuando el niño esté en sus rodillas, desaparecerá su tercer ojo y verás caer sus brazos suplementarios».

El rey y la reina fueron entonces a ver a todos los monarcas de los países vecinos. A cada cual, le pedían que tomara al niño en las rodillas, pero no cambiaba nada en su aspecto. Decepcionados, se volvieron a casa. Algún tiempo después, Bala-rāma y Krişna fueron a visitarles. Se pusieron a jugar con el niño, y en cuanto Krişna le tomó en las rodillas, el tercer ojo desapareció y los dos brazos suplementarios se desvanecieron. Cayendo de rodillas, la reina exclamó: «¡Oh Señor, concédeme un deseo!». «Habla», respondió el joven dios. «Prométeme que cuando mi hijo te ofenda, tú le perdonarás». «De acuerdo; aunque me ofenda cien veces, le perdonaré».

Muchos años después, el rey Yudhişthira celebra un gran sacrificio. Los reyes y los héroes son invitados a las fiestas. Krişna también está presente, y a él es, ante todo, a quien la familia real ha decidido rendir homenaje. Şişupāla protesta: «Es insultar —dice— a todos los monarcas presentes dar la prelación a quien no tiene ningún derecho»; cierto número de invitados están dispuestos a alinearse a su lado.

Yudhişthira intenta lo imposible para conciliar a Şişupāla. Pero éste se niega a apaciguarse. Consultado el viejo tío-abuelo Bhīşma, responde sonriendo: «El mismo señor Krişna resolverá este conflicto. ¿Qué puede un perro contra un león? Este rey parece un león mientras el león no ha despertado. ¡Esperemos!». Şişupāla, furioso de verse comparado a un perro,

insulta al viejo venerable que, conservando toda la serenidad, levanta la mano para pedir silencio y cuenta a sus invitados la historia de Ṣiṣupāla.

Todos los ojos se vuelven hacia Kriṣna, que mira con dulzura al rey furioso. Pero cuando Ṣiṣupāla repite sus insultos burlones y sus amenazas, el dios dice simplemente: «Ahora, la copa de tus maldades está llena».

Inmediatamente después, el arma divina, el disco llameante, se eleva detrás de Kriṣna, y, atravesando los aires, desciende sobre el casco de Ṣiṣupāla, hendiéndolo de la cabeza a los pies. Entonces el alma del malo se escapa como una masa de fuego, viene a inclinarse ante Kriṣna y se reabsorbe a sus pies.

Los *piṣāchas* son casi todos vampiros; los *bhūtas*, los *pretas*, los *pramathas*, espíritus inmateriales, unas veces son espectros, otras veces duendecillos.

Del demiurgo al sabio

En la mitología hindú, no hay tampoco demarcación neta entre dioses y sabios (*riṣis*), salvo que estos últimos están menos sujetos a error que la mayor parte de los dioses y frecuentemente adquieren un poder mayor con sus austeridades. La lista de los avatares, como hemos visto, no es limitativa; las divinidades se casan con seres humanos, e incluso a veces tienen hijos humanos sin recurrir a tales matrimonios; finalmente, ciertos personajes, como por ejemplo los Angiras, unas veces se presentan como demiurgos secundarios y otras veces como simples ascetas, o incluso a veces como puras abstracciones, lo que no impide que cada personaje siga siendo siempre perfectamente consecuente consigo mismo.

Prajāpati y Viṣvakarman

Prajāpati, «señor de las criaturas», es un nombre que llevan Brahma, Indra, Savitrī, Soma, Shiva, Garuda, Kriṣna, Manu y otros muchos. También se da ese nombre, colectivamente, a los diez sabios, «nacidos de lo mental de Brahma» y de quienes desciende la humanidad: Marīchi, Atri, Angiras, Pulastya, Pulaha, Kratu, Vasiṣtha, Dakṣa (o Prachetas), Bhrigu y Nārada. Y también a los siete grandes *riṣis*: Gotama, Bharadvāja, Viṣva-

mitra, Jamadagni, Kaṣyapa, Vyāsa, Valmiki (la lista varía según los textos), que son al mismo tiempo las siete estrellas de la Osa Mayor. A veces también se opone a Brahma haciendo de él su continuador y su subordinado.

Viṣvakarman, «el que lo fabrica todo», es también un nombre que llevan Brahma, Shiva, Sūrya, Indra, el *asura* Maya y otros. Gran arquitecto del universo, tiene por todas partes ojos, rostros, brazos y pies, da sus nombres a los dioses, ofrece todos los mundos en su sacrificio general (*sarvamedha*) y, finalmente, se sacrifica a sí mismo. En un plano menos elevado, se identifica generalmente a Tvaṣtri, el gran carpintero. Cepilla el sol, de resplandor demasiado deslumbrante, construye para los *asuras* la ciudad de Lankā y esculpe la gigantesca estatua de Jagannāth.

Si Viṣvakarman, que lo ha ordenado todo, lo ve todo y establece los fundamentos y las distinciones de todo, Prajāpati es generador y protector de la generación. Dioses y *asuras* son sus hijos. Como divinidades y criaturas «permanecían confusamente unidas, entró en ellas por la forma. Por eso se dice: Prajāpati es la forma. Luego entró en ellas por el nombre. Por eso se dice: Prajāpati es el nombre». Por una abstracción más alta, llega a ser lo absoluto, Brahmán, e incluso lo absoluto indeterminable, cuyo único nombre adecuado es el interrogativo «¿quién?» (*Ka*).

Brihaspati

Como los precedentes, es a la vez un dios (a él se dirigen himnos importantes del *Rig-Veda*) y un gran sabio. Ante todo, es el maestro del verbo creador, de la palabra inspirada. Su grito, que es el «trueno del cielo», dispersa las tinieblas, rompe las montañas rocosas (*adri*, símbolo de la existencia formal, de la naturaleza física, rígida y limitada) en que se ha encerrado la verdad; mata al enemigo por los himnos de iluminación (*arkaih*), aniquila a Vritra y fuerza las ciudades, destroza a Vala por el verbo divino (*brahmanā*) y hace visible el paraíso (Svar). Ese dios de las siete bocas, de nacimiento múltiple, de los siete rayos, de la lengua extática (*mandrajihvām*) es el pensamiento completo de la verdad; él es quien ha establecido firmemente los límites y las definiciones de la Tierra, de la conciencia material.

En tanto que Brahmanaspati, crea, es decir, expresa por el verbo; hace salir de las tinieblas de lo inconsciente toda existencia, todo conocimiento

consciente, todo movimiento de vida, toda forma por venir; acelera en nosotros la marcha de las formaciones conscientes hacia su objetivo supremo; hace manifiestos a la conciencia ciertos mundos eternos.

Por tanto, no le falta alguna semejanza con el creador Brahma, lo que explica así Aurobindo: «Por la palabra de verdad, Sūryạ, que lo engendra todo, crea; por el ritmo, Brahmanaspati evoca los mundos, Tvaṣtri los configura».

Es también uno de los Angiras, o incluso el Angiras por excelencia, y el sacerdote oficiante (*purohita*) de los dioses, a la vez que su guía espiritual. Y, a ese título, hay semejanzas con Agni, pero si Agni es el sacerdote de la oblación, Brihaspati es más particularmente el sacerdote del verbo.

Un curioso mito precisa las relaciones con Soma. Éste raptó un día a Tārā, la esposa de Brihaspati, que sólo la cubrió una vez encinta. Cuando nació el niño, Buda, hubo una gran discusión para saber quién era el padre. Apremiada por Brahma, Tārā acabó por confesar que era Soma. En el plano de la disciplina espiritual, es natural que el uso del verbo, la repetición del santo nombre de Dios (que es una técnica muy usada en la India) deje lugar a la ebriedad extática, en que cesa toda palabra. Una vez terminado el éxtasis, lo mental, que recobra sus derechos, quiere saber si Buda, el despertar a la sabiduría, es el resultado directo de sus propios esfuerzos o el logro del éxtasis, y finalmente se ve obligado a admitir esta última suposición. Tārā, potencia de manifestación de su esposo, representa etimológicamente el hecho de «pasar a la otra orilla».

Esta historia es interesante también en el dominio de la astrología, en que, prácticamente, tienen aplicación todos los mitos de la India, pues es así fácil de comprender. En efecto, Brihaspati corresponde a Júpiter, Soma a la luna (en masculino en sánscrito), Tārā a la Estrella Fija y Buda a Mercurio.

Los Manus

Son catorce demiurgos que se suceden en la historia del mundo, reinando cada uno sobre la tierra durante un *manvantara* de 4.320.000 años. El primero, Svayambhuva, nacido de Svayambhū, el existente por sí mismo, procreó a su vez a los diez Prajāpatis; a él se atribuyen las famosas «Leyes de Manu». El Manu actual, Satyavrata, también es llamado Vaivasvata,

porque es hijo del Sol (Vivasvat) y de Sanjnā, hija de Tvaṣtri. Él es el héroe de la historia del diluvio. Tiene sesenta hijos, el más célebre de los cuales, Ikṣvāku, antepasado de la dinastía solar de los kṣatriyas, transmite su enseñanza.

Atharvanes y Bhrigus

Completando la acción de los Angiras, los Atharvanes son los *riṣis* del viaje por el sendero. «El Angiras —dice Aurobindo— adquiere la riqueza de las iluminaciones y de los poderes de la verdad escondida tras la vida inferior y sus sinuosidades; Atharvān, en su fuerza, forma el sendero, y entonces Sūrya, señor de la luz, nace como guardián de la ley divina».

A los Angiras se les unen también frecuentemente los Bhrigus, en quienes Kriṣna, en el *Bhagavad-Gītā*, reconoce a los mayores *riṣis*. Ellos son los que han «descubierto la llama de la fuerza divina secreta en los crecimientos de la existencia terrestre».

El primero que lleva el nombre de Bhrigu, uno de los diez patriarcas, ejerce, en tanto que detentor de la ciencia sacrificial, una poderosa autoridad sobre los más augustos inmortales. Al no poder decidir varios sabios cuál de los tres dioses —Brahma, Viṣnú y Shiva— era el más digno de la adoración de los brahmanes, Bhrigu fue el encargado de ponerles a prueba. Acercándose a Brahma, omite deliberadamente una de las señales de respeto que se le deben: el dios le reprendió, pero aceptó sus excusas y le perdonó. Bhrigu entró luego en la residencia de Shiva y siguió allí análoga conducta: habría sido reducido a cenizas por el dios irritado si no le hubiera apaciguado con humildes y dulces palabras. Después fue a ver a Viṣnú, que dormía, y le despertó de una patada en mitad del pecho: el dios, lejos de encolerizarse, le preguntó si se había hecho daño y le frotó el pie con dulzura. «He aquí —reconoció Bhrigu— el mayor de los dioses; supera a los demás con la más poderosa de las armas, la bondad y la generosidad».

Bhrigu, un día, maldijo a Agni. Una mujer llamada Pulomā estaba prometida a un demonio, pero Bhrigu se prendó de ella, y habiéndose casado con ella según los ritos védicos, la raptó secretamente. El demonio, gracias a las indicaciones de Agni, descubrió el retiro de la joven y se la volvió a llevar a su casa. Furioso contra Agni, que había prestado ayuda al

demonio, Bhrigu le maldijo: «Desde ahora, comerás de todo». Agni preguntó por qué esa maldición, puesto que se había limitado a decir la verdad. Él le recordó que, cuando se miente intencionalmente, se es lanzado al infierno, igual que las siete generaciones precedentes y las siete siguientes, y que quien se niega a dar una información pedida es igualmente culpable. Agni dijo además: «Yo también puedo lanzar maldiciones, pero respeto a los brahmanes y domino mi cólera. Soy en verdad la boca de los dioses y de los antepasados. Cuando se les ofrece la manteca clarificada, participan en ella gracias a mí, que soy su boca: ¿cómo puedes decir entonces que coma yo de todo?». Bhrigu consintió, pues, a modificar su sentencia: «Como el sol, con su luz y su calor, purifica toda la naturaleza, asimismo Agni purificará todo lo que entre en sus llamas».

El hijo de Bhrigu, Dadhīcha, había llegado con sus austeridades a tal sabiduría que era el ser más fuerte del mundo, igual en estatura al rey de las montañas. En una época en que los *asuras* ponían en peligro a los dioses, Indra, por consejo de Brahma, pidió su esqueleto a Dadhīcha. El sabio, dócilmente, abandonó su cuerpo, y, con sus huesos, «más poderosos que el rayo», Indra y los dioses pudieron aniquilar «a noventa veces nueve Vritras».

Dakṣa

Dakṣa, hijo de Brahma, está considerado a veces como el jefe de los Prajāpatis. Ha nacido de Aditi, y Aditi ha nacido de él. De sus sesenta hijas «de hermosos ojos», da diez en matrimonio a Dharma (la ley), veintisiete a Soma (y llegan a ser las constelaciones, *Nakṣatras*), trece al Prajāpati Kaṣyapa (y ésas llegan a ser las madres de los dioses, de los demonios, de los hombres, de los pájaros, de las serpientes y de todas las criaturas vivientes), tres a Tārkṣya (Garuda), dos a Agni (o Kriṣāṣva), dos a Angiras, dos a Bhūta y una, Satī, a Shiva. El número total y la distribución varían, por lo demás, según los textos.

Ahora bien, en ocasión de un gran sacrificio que celebra, Dakṣa invita a todos los dioses, excepto a su yerno Shiva, cuyo modo de vida no aprueba. De desesperación, Satī se arroja a las llamas. Shiva envía entonces una de sus emanaciones, Vīrabhadra, y millares de semidioses, que rompen todo, pisotean a Indra, le rompen el bastón a Yama, ciegan a Bhaga, le

arrancan la barba a Bhrigu, le rompen los dientes a Puṣan, aniquilan a los asistentes y, finalmente, decapitan a Dakṣa y tiran su cabeza al fuego sacrificial. Tras de lo cual, Satī, resucitada por Shiva, implora la gracia de su padre. Y Shiva le devuelve la vida, pero, como no se vuelve a encontrar la cabeza del patriarca, le dan una cabeza de carnero.

Se ha querido ver en este mito la huella de una lucha histórica entre los sectarios de Rudra y de otros adoradores que se negaban a admitir a ese dios en su panteón. Es más probable que implique una enseñanza de muy diversa índole, por ejemplo, que el sacrificio sólo tiene valor cuando el sacrificador se ofrezca a sí mismo en holocausto, o, lo que viene a ser lo mismo, que hace falta admitir la concepción shivaíta (salida brusca y total del plano de la conciencia de la multiplicidad) aun en el marco de las otras escatologías.

Nārada

Nārada es un «sabio divino», un *devarṣi* (*deva-riṣi*), a la vez hijo de Parameṣtin (Brahma), encarnación de Viṣnú y adorador ferviente de ese mismo Viṣnú. Su papel parece sobre todo consistir en revelar a cada individuo las intenciones de Dios que le conciernen. Unas veces provoca instrucciones divinas, que se dan, directamente, o por mediación de otros sabios, y otras veces da él mismo tales instrucciones, bien en términos abstractos, bien bajo forma de consejos precisos y concretos. Es el campeón de la individuación y de la expansión total de cada cual según su propia naturaleza, lo que le lleva a veces a animar luchas y discordias y le vale el nombre de Kali-priya.

Su padre Brahma, creador de la multiplicidad, quería, naturalmente, que Nārada tomara mujer y contribuyera así a poblar el mundo. Pero Nārada, prefiriendo una vida de entera devoción a Viṣnú, se negó e incluso llegó a maldecir a su padre, que insistía sin discreción, condenándole a no ser ya jamás objeto de adoración y a desear a su propia hija. Brahma respondió sujetando a su rebelde hijo a vivir en la sensualidad y a estar dominado por las mujeres. Nārada llegó así a ser un *gandharva* y vivió trescientos mil años rodeado de sus cincuenta magníficas esposas; durante ese período, se hizo dominador de la música e inventó el más perfecto de los instrumentos hindúes, la *vīnā*. Luego nació como paria y se sometió suce-

sivamente a numerosas disciplinas yógicas, tras de lo cual llegó a ser el mayor de los sabios divinos, el mensajero por excelencia entre los dioses y los hombres, el amigo y consejero de Krișna. Se le atribuye *Bhakti-sūtras*, uno de los manuales de devoción más bellos.

Agastya

Este gran sabio, venerado más particularmente en el sur de la India, nació a la vez de Mitra y de Varuna cuando éstos vieron a la *apsaras* Urvașī. Su especialidad parece ser hacer desaparecer sin esperanza de retorno lo que es un obstáculo mayor a la buena marcha del universo. Así, dado que los montes Vindhya se elevan constantemente con peligro de esconder a la Tierra la luz del sol, el sabio, que era su gurú, les rogó que descendieran para dejarle pasar y que, para recobrar su estatura de antes, esperaran a que él volviera..., pero volvió por otro camino. Como los demonios Kāleyas se refugiaban de día en el océano para perseguir a los sabios durante la noche, los dioses solicitaron la intervención de Agastya. Éste se bebió el océano, y la mayor parte de los demonios pudieron así ser exterminados, pero cuando rogaron al sabio que volviera a llenar el océano... había digerido toda el agua. En la ciudad de Manimatī, el demonio Ilvala transformaba en carnero a su hermano Vātāpi, lo hacía cocer y se lo daba a comer a los brahmanes; tras de lo cual, llamaba a Vātāpi, que se reconstituía y, al salir, desgarraba los cuerpos de los desgraciados invitados. Cuando Agastya tomó parte en ese banquete, Vātāpi no respondió a la llamada, pues también había sido digerido en el estómago del sabio.

Sus antepasados le exigen que tenga descendencia. Y, dócilmente, él procrea un hijo único, que vale por mil Idhmavāla, que adquiere gran celebridad llevando leña a su padre para alimentar el fuego sagrado. Agastya había empezado por crear una esposa, Lopāmudrā, que reunía en sí los elementos más bellos de todas las criaturas y el ascetismo más exigente.

Durvāsas

Otro sabio de apetito pantagruélico es el irascible *riși* Durvāsas, que no teme poner a prueba a los dioses más poderosos. He aquí lo que cuenta de él Krișna en persona: «El brahmán Durvāsas, vestido de andrajos, recorría

los mundos celestes y los mundos humanos amenazando a todos los que le concedieran hospitalidad. Como nadie se ocupaba de él, yo le invité a mi casa. A veces comía el alimento de varios millares de personas, y a veces poca cosa; reía y lloraba sin razón aparente. En aquella época, nadie había alcanzado su edad; un día, en mi casa, quemó todas las camas, todas las mantas y todas las muchachas bonitas, y salió. Entonces pidió arroz con leche (*pāyasa*). Como yo siempre le tenía preparado todo lo que se puede comer y beber, se lo hice traer en seguida. Comió un poco, luego me mandó que me lo untara por todo el cuerpo, como hice. A continuación, untó a Rukminī, la hizo enganchar a un carro, montó en el carro y partió por el camino, hostigándola con un aguijón y azotándola. Entonces saltó del carro y corrió hacia el sur, siguiéndole nosotros. Se declaró satisfecho porque yo había dominado mi cólera, y me dijo: "Mientras a los hombres y los dioses les guste el alimento, a cada cual de ellos le gustarás otro tanto. Tu gloria durará mientras haya justos en el mundo. Tú serás amado por todos. Todo lo que en ti se ha roto, quemado o destruido se reconstituirá... mejor. La muerte no podrá alcanzarte en las partes del cuerpo que te has untado de arroz con leche, pero habrías debido ponértelo también en la planta de los pies". Y vi mi cuerpo todo resplandeciente de belleza. Bendijo también a Rukminī, le predijo que sería la primera de mis sesenta mil esposas, y que después de su muerte viviría en el mismo mundo que yo. Al volver a nuestra casa, vimos que lo que Durvāsas había roto estaba reconstituido».

Los sabios animales

No se encuentran sabios sino entre los hombres. Hemos visto que hay *riṣis* divinos, como Nārada. Y también hay *dānavarṣis* (*riṣis*-demonios), tal como Uṣanas. Hay también sabios animales.

Así el buitre Jātayu, que salva al rey Daṣaratha cuando éste es precipitado desde lo alto de los aires por Ṣani (Saturno), a quien le ha querido volver a quitar Sītā. Mortalmente herido en un combate contra el demonio Rāvana, es recogido por Rāma y Lakṣmana, que le hacen piadosos funerales.

En el *Ramayana* hindi de Tulsidās, la corneja Kākabhuṣundi, «cuya inteligencia nada limita y que tiene una devoción incesante hacia Ṣrī Hari»,

ilumina y consuela al dios Garuda, desconcertado por lo que ha visto, y le cuenta toda la historia de Rāma.

También existe el rey de los osos, Jambavat, aliado de Rāma. Cuando el príncipe Satrayit cantó a la perfección las alabanzas del Sol, éste le regaló la piedra mágica Syamantaka, que protege a su posesor o le destruye, según se comporte bien o mal.

El príncipe, temiendo que Kriṣna le robase la piedra, se la confió a su hermano Prasena, que se condujo mal y fue muerto por un león. Jambavat, a su vez, mató al león y le arrebató la piedra de sus fauces.

Kriṣna, al ser acusado de la muerte de Prasena, se puso en camino con todo un ejército. Llegado al fin a la caverna del oso, entró solo en ella y se entabló un singular combate, que duró veintiún días. Al cabo de ese tiempo, Jambavat se confesó vencido y dio en matrimonio a su visitante su hija Jāmbavati.

El fin de los mundos y del hombre

El alma individual (*jiva*) debe pasar sin cesar de nacimiento en nacimiento, evolucionando de los planos más bajos (mineral y vegetal) a los animales inferiores, luego a los animales superiores y, finalmente, a la vida humana, que es la más alta de todas, porque es la única desde donde el alma puede escapar a esta ronda sempiterna de las muertes y de los nacimientos (*samsāra*) para recobrar conciencia de su verdad, el Atmán. Entre las encarnaciones sucesivas pueden venir a intercalarse estancias más o menos largas en infiernos y paraísos donde se recogen pasivamente los frutos, buenos o malos, de las acciones realizadas (karma); el alma puede habitar, siempre a título temporal, cuerpos de dioses o de demonios, pero eso son casos excepcionales.

La liberación

La salida definitiva del *samsāra* es lo que los hindúes llaman liberación (*mukti, mokṣa*), independencia (*kaivalya*), felicidad suprema (*nihṣreyasa*). Según las sectas y las escuelas, unas veces se concibe como el paso al estado de conciencia de la unidad absoluta, donde el Atmán es Brahmán, y otras

veces como una absorción total e íntima en la divinidad, Viṣnú o Kriṣna, por ejemplo. Esta liberación, por lo demás, no está necesariamente ligada a la muerte física. Una alma puede muy bien «despertarse» en ella y seguir animando algún tiempo al cuerpo que habita; es el caso de los *jīvan-muktas*, los liberados vivientes. Y la tradición quiere que siempre hubiera habido algunos sobre la tierra sagrada de la India. Pero, en tanto que el alma no ha terminado su larga peregrinación, ¿qué pasa en la muerte?

Yama

Entonces llega a ser un *pitri*, un antepasado, y pasa bajo la jurisdicción de Yama, el primero entre los muertos; igual que su hermano gemelo, Manu Vaivasvata es el primero entre los hombres vivos. Yama es quien juzga a los muertos y les asigna sus residencias respectivas, dando la felicidad a los virtuosos y los sufrimientos a los pecadores.

Es difícil doblegar a Yama cuando, a la hora predicha, viene a buscar en la tierra a su víctima. No obstante, la dulce y bella Sāvitrī, esposa de Satyavat, a fuerza de obstinación en su ternura conyugal, consiguió decidir al dios de la muerte a que le devolviera a su marido. Cuando Yama se llevaba el alma de Satyavat, Sāvitrī se pegó obstinadamente a sus pasos, tanto que el dios, conmovido por esa fidelidad, prometió cumplir su deseo con tal de que no le pidiera hacer revivir a su marido. «Dame entonces —dijo ella— cien hijos robustos, nacidos de Satyavat, y que perpetúen nuestra raza». Atado por su promesa, Yama fue obligado a volver al muerto a la vida.

Yama, llamado también Dharma-rāja, el señor de la aplicación de la ley, y Danda-dhara, el portador de bastón, el castigador, va montado en un búfalo. Verde, vestido de rojo, tiene una corona en la cabeza, una flor en el pelo y un lazo en la mano.

Los infiernos son numerosos y variados; según los textos, se cuentan entre 21 y 8.400.000, y las torturas que se sufren en ellos están detalladas con fértil imaginación. No hay que confundirlos con los mundos inferiores, Pātālas, deslumbrantes moradas de las Nāgas.

Los diversos paraísos son esencialmente lugares en los que se goza de la compañía de Dios, y por tanto hay tantos casi como aspectos de lo divino se conocen. Los más favorecidos parecen el Brahma-loka, Kailāsa, Vaikuntha, Goloka (o Vrindāvan) y el Indra-loka, que son respectivamente

los de Brahma, Shiva, Viṣnú, Kriṣna e Indra. El Svar védico, mundo de la inmortalidad, parece entrar en una categoría diferente.

Notemos, por otra parte, que los hindúes no los tienen en muy alta estima. Son simples descansos en la larga ruta; en ellos se es admirablemente acogido y reconfortado, pero luego hace falta continuar la ascensión y, por consiguiente, se pierde en ellos un poco de tiempo. Hay sabios, como Mudgala, que se han negado a entrar en ellos. Y una Upaniṣad dice expresamente: «Los tontos recogen en el paraíso el fruto de sus buenas acciones; tras de lo cual, vuelven a caer a este mundo, o incluso más bajo aún».

Las dos vías

Diversas Upaniṣads presentan bajo forma mitológica las dos posibilidades, liberación definitiva y mundo de Yama, que se ofrecen al hombre en el momento del fallecimiento. Las llaman *deva-yana* (la vía divina) y *pitri-yana* (la vía de los antepasados). En la primera, el alma pasa sucesivamente por la llama, el día, la primera mitad de la lunación, los seis meses en que el sol va hacia el norte, el año, Aditya (sol), Chandramas (luna), Vidyut (rayo), donde un personaje no humano la lleva a Brahmán. En la segunda, el alma pasa por el humo, la noche, la segunda mitad de la lunación, los seis meses en que el sol desciende hacia el sur pero no alcanza el año; y por eso es por lo que va después al Pitri-loka (mundo de los antepasados), y luego al *ākaṣā* (protomateria de los mundos), y a Chandramas, donde se convierte en el alimento de los *devas*; terminada esa etapa, vuelve a hacerse de nuevo *ākaṣā*, luego viento (Vāyu), humo, niebla, lluvia, plantas, alimento humano y, finalmente, «el fuego [Agni] que es el hombre, de donde renace en el fuego [Agni] que es la mujer». El mismo Vivekananda se confesaba incapaz de explicar al detalle ese rico simbolismo.

La disolución universal

Como hemos visto, la vida misma de los mundos tiene un carácter cíclico. El gran filósofo Ṣankara explica que a un período en el que el universo está manifestado bajo su forma material, grosera, visible, sucede regularmente otro en el que no existe sino en estado potencial. El paso de un período a otro es lo que la India llama *pralaya*, la disolución universal, por la cual «cada cosa regresa a su causa inmediata», y así el mundo, en el orden in-

verso de la creación, se reabsorbe en el *ākaṣā*, y luego en el absoluto, Brahmán. No se trata, por lo demás, necesariamente de un acontecimiento que se sitúe con precisión en el tiempo. Según los textos, por ejemplo, entre los reinos (*manvantara*) de dos Manus sucesivos, puede haber o no *pralaya*. A veces hay que ver en ello la sustitución más o menos brutal de un plano de conciencia por otro. Es una de las transformaciones que relata, en el *Mahabharata*, el célebre episodio del «incendio del bosque»:

Agni, empalagado de las ofrendas rituales, por puras que sean, decide consumir el «bosque de delicias» de las dualidades, Khāndava, en que se debaten todos los seres vivientes. Pero Indra, rey de los dioses, la protege. Y Agni fracasa... Por consejo de Brahma, Agni solicita entonces la ayuda de Krișna y Arjuna, prototipos de la pareja adorador-adorado. Éstos, a quienes Varuna les da las armas del rey Soma, entablan entonces una terrible batalla contra Indra y todos los dioses, todas las criaturas que están en el dominio de las dualidades. Finalmente, Indra, que, como hemos visto, representa la inteligencia, debe batirse en retirada ante la adoración y la fe, más poderosas que él, pero él aplaude su victoria, pues Arjuna es a la vez su encarnación y su hijo, el que debe continuarle y superarle. Y Agni no deja subsistir de todo ese universo así consumado sino los elementos necesarios para la creación siguiente, aquélla en la que cooperación y complementariedad vendrán a reemplazar a oposición y lucha. Como se ve, la mitología del hinduismo esboza un cuadro resueltamente optimista de la próxima etapa.

MITOLOGÍA DEL JAINISMO,
por JEAN HERBERT

La noción de tiempo

Entre los jaines, el tiempo está representado por una rueda que da una revolución completa en dos cuatrillones de océanos de años. Los seis radios (*ara*) que quedan hacia abajo constituyen la mitad llamada *avasarpinī* de tal período; los seis radios vueltos hacia arriba, la mitad llamada *utsarpinī*. La longitud de los radios varía en el interior de cada mitad, pero la longitud total sigue siendo la misma en cada mitad: el orden en que los radios están dispuestos en una mitad es inverso del orden en que figuran en la otra mitad.

Por lo demás, cada mitad se reparte en tres tercios, sobre cuyo carácter (*rūpa*) reinan en grados diversos *sukha* (lo bueno, agradable) y *duhkha* (lo malo, doloroso). Son, en la *avasarpinī*: *ati* (exceso, intensidad) *-sukha-rūpa*, *sukha-duhkha-rūpa*, y, en la *utsarpinī*: *duhkha-sukha-rūpa*, *duhkha-rūpa*, *ati-duhkha-rūpa*.

Los tīrthamkaras

En el curso de cada *avasarpinī* aparecen, uno tras otro, veinticuatro grandes sabios, llamados *jinas* (vencedores) o *tīrthamkaras*, que han «trazado un vado» a través de la corriente torrentosa y catastrófica de la vida en el mun-

do (*samsāra*). Esos grandes instructores de la humanidad han adquirido, por la práctica de un ascetismo riguroso, clara intuición de lo que son la ignorancia, la miseria humana y el modo de superarla para llegar a la paz total y rica del *nirvana*. La vida de cada uno de ellos está contada con muchos detalles en los textos sagrados; los lugares de su nacimiento y de su entrada en el *nirvana* son objetivo sagrado de piadosas peregrinaciones que atraen a todos los fieles. Sus nombres son repetidos y tomados por innumerables jaines.

En la iconografía, los *tīrthamkaras* están representados en estado de completa desnudez: sus estatuas son a menudo colosales. Cada uno de ellos tiene caracteres propios: proporciones de las partes del cuerpo, color, símbolos, postura, posición de las manos y las piernas, etc. El *tīrthamkara* está frecuentemente encuadrado por su *yakṣa* y su *yakṣinī* (o *yoginī*), guardián y guardiana de sus templos, que corresponden a veces a divinidades del hinduismo.

En efecto, igual que en la religión hindú los sabios ocupan un lugar a menudo más eminente que el de los dioses, los *tīrthamkaras* de los jaines son «superdioses», que acompañan, veneran y sirven a los dioses ordinarios, notablemente a los dieciséis *vidyā-devīs*, diosas a las que se adora para adquirir diversas clases de conocimientos (*vidyā*).

Riṣabha

El primer *tīrthamkara* de nuestra época fue Riṣabha (a veces ortografiado Vriṣabha), al que se considera como el fundador del jainismo. Su padre, Nābhi, era el último de los catorce Manus; bajo su reino fue cuando la lluvia empezó a caer regularmente, y aparecieron los árboles frutales y se hizo sentir la necesidad de imponer leyes a los hombres. Su nombre le vino de que enseñó a cortar el cordón umbilical, que sólo hizo su aparición en esa época. La madre de Riṣabha, Maru Devī, le dio a luz en Ayodhyā, el país de Rāma-chandra, donde nacieron todavía otros cuatro *tīrthamkaras*. Fue advertida en sueños de la suerte sobrenatural de su hijo por las dieciséis visiones que anuncian el nacimiento de un *jina*: un elefante blanco, un toro blanco, un león blanco de lomos rojos, la diosa Laksmī, dos guirnaldas perfumadas sobre las cuales zumbaban abejas negras, la luna llena, el sol naciente, dos vasos de oro con lotos de oro, peces en un estanque de lo-

tos, un lago cuyas aguas parecen oro líquido, el océano, un trono engastado de pedrería, un palacio celeste, la residencia del rey de los Nāgas, un montón de piedras preciosas y, finalmente, un fuego sin humo. Tras de lo cual, en un sueño suplementario, ella vio que le entraba un toro de oro por la boca. Durante el embarazo, Maru Devī, rechazando todo espejo, se miraba en la hoja de una espada desnuda.

Indra y Sachī acudieron en persona a recibir al Jina, que, desde sus primeros días, poseía todas las ciencias y toda la sabiduría. A petición de su padre, se casó con dos hermanas. La mayor, Yaṣasvatī, fue madre de cien hijos, entre los cuales el poderoso rey Bharata, y una hija, Brāhmī. La menor, Sunandā, tuvo un hijo, el dios Kama, y una hija. Riṣabha enseñó al pueblo la agricultura, diversos artesanados, las artes y organizó las tres castas (entonces no había brahmanes). Tras de lo cual, se hizo *sannyāsin* (monje errante), se arrancó el pelo y la barba y tiró sus ropas y sus joyas. Al cabo de seis meses de meditación ininterrumpida (*tapas-charana*), destruyó los cuatro karmas dañinos (*ghātiyā*) y adquirió la omnisciencia. Entonces comenzó la predicación, que duró largos años, y luego, habiendo destruido los últimos vínculos, entró en nirvana, entre las dos cimas del monte Kailāsa.

Riṣabha, generalmente acompañado de un cebú (cuya imagen lleva en la planta de los pies), se representa entre su *yakṣa* Gomukha, de cabeza de vaca, y su *yakṣinī* Chakreṣvarī, de dieciséis brazos.

Del 2.º al 22.º tīrthamkara

Después de Riṣabha vinieron sucesivamente: Ajita-nāth, el invencido; Sambhava-nāth, el que abre posibilidades; Abhinandāna, sentimiento de voluptuosidad; Sumati-nāth, el buen sentido; Padma-prabha, señor del loto; Supārṣva-nāth, al que corona una Nāga de cinco capuchones y rodean Varanandi y Kālī, ambos armados de tridentes; Chandra-prabha, señor de la luna; Puṣpadant (o Subidhi), que tiene por emblema un monstruo marino; Ṣītal-nāth, libre de emociones; Ṣrī-yans, que nació en Sarnāth; Vāsupūjya, la adoración universal; Vimala-nāth, la pureza, a la que también se encuentra en la *utsarpinī* precedente; Ananta-nāth, la eternidad; Dharmanāth, la ley justa; Ṣanti-nāth, la paz; Kunthi-nāth; Aranāth, que triunfa so-

bre los enemigos; Malli-nāth, la única de toda la serie que era una mujer; Muni-suvrata, estricta observancia de los votos monásticos, que tiene una tortuga por emblema; Nami-nāth y Nemi-nāth (o Ariṣtanemi), primo hermano de Kriṣna.

Todos éstos, a excepción de Vāsu-pūjya, alcanzaron el nirvana en las colinas de Sammeda-ṣikhara (en el Bihar), lo que se llama la montaña de Pārṣvanāth.

Pārṣva

El vigésimo tercer *tīrthamkara*, Pārṣva-nāth Jinendra, se considera que vino al mundo en Benarés, 84.000 años después de la muerte de su predecesor Nemi-nāth, pero sólo 246 años antes del nacimiento de su sucesor Mahāvīra. Encarnación del Indra del decimotercer cielo, es hijo del rey Viṣvasena, descendiente directo de Ikṣvāku, y de la reina Vāma. Cuando abraza la vida monástica a la edad de treinta años, no hay menos de cuatro Indras que acuden a celebrar el acontecimiento. Un día que está en meditación en el bosque, el demonio Samvara, que ha sido su enemigo en numerosas encarnaciones, trata de hacerle perecer en una inundación. Pero Dharanendra y Padmāvatī, rey y reina de los Nāgas, de quienes el sabio había tenido compasión en otro tiempo, le protegen con sus capuchones. Y ellos son los que ahora enmarcan sus estatuas. Cuando alcanza la iluminación, se pone a predicar y cuenta entre sus discípulos 350 sabios versados en las escrituras, 10.000 sabios versados en historia, 1.400 santos dotados de clarividencia, 1.000 sabios omniscientes, 1.000 sabios dotados de poderes ocultos, 600 sabios lógicos, 16.000 santos ordinarios, 36.000 monjas, 100.000 amos de casa, 300.000 mujeres fieles, numerosos dioses y diosas, e incluso animales. Y a la edad de cien años es cuando entra en el nirvana.

Mahāvīra

El último *tīrthamkara*, Mahāvīra, casi coetáneo de Gautama Buda, nació en 626 a. C., en Kundalapura. Como cuentan las escrituras, tomó la forma

de un embrión en la matriz de Devānandā (el gozo de Dios), esposa del brahmán Riṣabhadatta (don de Riṣabha). Pero en el cielo el rey de los dioses, Ṣakra, pensó que más valía transportar el embrión de Mahāvīra desde el seno de Devānandā al de Triṣalā Rānī, la esposa del rajá Siddhārtha. Llamó al jefe de la infantería celeste, Harinagameṣi (el hombre de la cabeza de antílope), y le dio la orden de realizar ese traslado. Cuando Harinagameṣi cumplió su misión, dejó a Triṣalā reposando en un soberbio lecho, en una morada adornada, florida y perfumada. A su vez, ella vio en sueños las dieciséis manifestaciones sin igual, como las había visto Devānandā.

Desde ese momento, Siddhārtha vio que la fortuna le acompañaba. Se aumentaron sus riquezas de oro, de plata, de tierras, de granos; su ejército creció en número y en potencia; su gloria irradió en todas direcciones. Entonces, decidió dar a su hijo, cuando naciera, el nombre de Vardhamāna, «el que trae el enriquecimiento». La decimotercera noche del mes de *chaitra*, los dioses y las diosas descendieron del cielo para festejar el nacimiento, y las *asuras* hicieron caer sobre el palacio de Siddhārtha una lluvia de flores y frutos, de oro y de plata, de perlas, de diamantes, de néctar y de sándalo.

Su infancia estuvo marcada de prodigios. Un día que sus jóvenes compañeros huían ante una serpiente, emprendió la lucha e hizo perder el conocimiento al animal. Eso le valió el título de Mahāvīra, por el que se le designa generalmente.

Durante treinta y dos años, Mahāvīra llevó la vida secular. Se casó con Yaṣoda, de la que tuvo una hija, Priyadarṣanā. Entonces, sus padres, que seguían las doctrinas de Pārṣva, decidieron abandonar este mundo. Se extendieron en una alfombra de hierba y se dejaron morir de inanición. Vardhamāna, entonces, quedó liberado del voto que había hecho en el seno de su madre de no causarle a ésta ninguna pena. Pidió a su hermano mayor y a las autoridades del reino el permiso para hacerse asceta y luego distribuyó a los pobres todos sus bienes personales.

Los dioses descendieron del cielo, se acercaron y le rindieron homenaje. Se formó un cortejo, incluyendo hombres, dioses y *asuras*, que gritaban todos: «¡Victoria, victoria!». El firmamento tenía el esplendor de un lago recubierto de lotos extendidos; en la tierra y en los aires resonaban los más melodiosos instrumentos.

Vardhamāna pasó doce años en el ascetismo. Luego, una vez, se sentó junto a un viejo templo, bajo un árbol *ṣāla* (una teca); durante dos días y medio permaneció inmóvil, ayunando y sumergido en la más profunda meditación. Cuando se levantó, al tercer día, la iluminación se había cumplido. Estaba en posesión del conocimiento supremo y absoluto; era *ḳevalin* (omnisciente), un sabio perfecto, un bienaventurado, un *arhat*, un *jina*.

Cuando, después de treinta años de predicación, entró en el nirvana, los dioses le asistieron. Llegó a ser un liberado, *muḳta*; un perfecto, *siddha*.

La esvástica

Los jaines dan a la esvástica el primer lugar entre sus ocho símbolos. Para ellos es la figura emblemática de un ser perfecto (*siddha*). En efecto, el punto central (*bindu*) representa la vida (*jiva*), y las cuatro ramas, las cuatro condiciones de la vida futura (llegar a ser dios, ir a los infiernos, renacer bajo forma humana, renacer en el cuerpo de un animal inferior). Pero, en la esvástica, esas cuatro ramas están curvadas y como cerradas, pues el *siddha* está exento de todo renacimiento.

MITOLOGÍA DEL BUDISMO: GAUTAMA BUDA,
por JEAN HERBERT

Gautama Buda vivió entre 563 y 483, aproximadamente, antes de Cristo, en el nordeste de la India.

El futuro Buda, o Bodhisattva, ya había atravesado millares de existencias para prepararse a su última transmigración; antes de descender por última vez a la Tierra, residía en el cielo de los Tuṣitas y predicaba la ley a los dioses.

Un día, comprendió que había llegado su hora y se encarnó en la familia de un rey de los Ṣākyas, Suddhodana, que reinaba en Kapilavastu, en el Nepal.

La concepción fue milagrosa: la reina Maya (cuyo nombre significa literalmente «la Ilusión»), advertida por un presentimiento, vio en sueños al Bodhisattva bajar a su seno bajo la forma de un bello elefantito blanco como la nieve. En ese momento, toda la creación manifestó su gozo con milagros: los instrumentos de música sonaron sin que los tocaran, los ríos dejaron de fluir para contemplar al Bodhisattva, los árboles y las plantas se cubrieron de flores y los estanques, de lotos. Al día siguiente, el sueño de la reina Maya fue interpretado por sesenta y cuatro brahmanes: éstos predijeron el nacimiento de un hijo destinado a llegar a ser o bien un emperador universal o bien un Buda.

Estando próximo el momento del nacimiento, la reina fue al jardín de Lumbinī, y allí, de pie, teniendo levantada en la mano derecha la rama

de un árbol *ṣāla*, dio a luz a Bodhisattva, que salió de su costado derecho sin causarle el menor dolor. El niño fue recibido por Brahma y los demás dioses, pero, en seguida, empezó a andar, y cada vez que su pie tocaba la tierra aparecía un loto. Dio siete pasos en la dirección de los diferentes puntos cardinales, tomando así posesión del mundo. El mismo día nacieron Yaṣodharā Devī, que había de ser su esposa; el caballo Kantaka, al que montará más tarde, al huir del palacio para buscar el supremo conocimiento; su escudero Chandaka y su amigo y discípulo preferido Ananda, igual que el árbol de la Bodhi, bajo el cual había de conocer la iluminación.

Cinco días después de su nacimiento, el joven príncipe recibió el nombre de Siddhārtha. El séptimo día, la reina Maya murió de gozo para renacer entre los dioses, dejando a su hermana, Mahāprajāpatī, que la reemplazara junto al joven príncipe. La perfecta devoción de esta madre adoptiva se hizo legendaria. Un santo anciano descendió del Himalaya, el *riṣi* Asita, predijo el destino del niño y reconoció en él los ochenta signos que son prenda de una alta vocación religiosa. Cuando el niño fue conducido al templo por sus padres, las estatuas de los dioses se prosternaron ante él.

Al cumplir doce años el joven príncipe, el rey reunió un consejo de brahmanes. Éstos le revelaron que el príncipe se entregaría al ascetismo si ponía los ojos en el espectáculo de la vejez, de la enfermedad y de la muerte, y si luego encontraba a un ermitaño. El rey prefería que su hijo llegara a ser un monarca universal, en vez de un asceta. Por tanto, los palacios suntuosos, los vastos y hermosos jardines donde el joven estaba destinado a vivir quedaron rodeados de un triple recinto guardado. Y estaba prohibido pronunciar las palabras «muerte» y «pena».

Un poco más tarde, el rajá pensó que el medio más seguro de vincular al príncipe a su reino sería casarle. Para descubrir qué princesa sabría despertar el amor de su hijo, el rey hizo preparar joyas espléndidas, anunciando que Siddhārtha las repartiría un día determinado entre las princesas de los alrededores. Cuando estuvieron distribuidos todos los regalos, se presentó aún una última muchacha, la joven Yaṣodharā, hija del ministro Mahānāma. Ésta preguntó al príncipe si no tenía nada para ella, y él, al encontrar su mirada, se sacó el precioso anillo que llevaba en el dedo y se lo dio. Ese intercambio de miradas y ese don singular no escaparon al rey, que hizo pedir en matrimonio a la muchacha.

No obstante, la tradición de los Ṣakyas obligaba a sus princesas a no aceptar por esposo más que a un verdadero *kṣatriya* que hubiera dado prueba de su habilidad en todas las artes de su casta. El padre de Yaṣodharā dudaba un poco de Siddhārtha, criado en la blandura de la vida cortesana. Se organizó, pues, un torneo; el príncipe salió vencedor de todos los concursos de equitación, de esgrima y de lucha. Y, más aún, fue el único capaz de tensar y disparar el arco sagrado, de gigantesco tamaño, legado por sus antepasados. La princesa Yaṣodharā le fue dada en matrimonio y, por tanto, la vida del Bodhisattva se deslizó desde entonces en las delicias del gineceo.

Pero pronto se despierta en él su vocación divina. La música de los diversos instrumentos que resuenan en sus oídos, los movimientos graciosos de las danzarinas, hechos como para encantar sus ojos, no conmueven ya sus sentidos, sino que, al contrario, le demuestran la vanidad y la inestabilidad de todos los deseos, y la fugacidad de la vida humana. «La vida de la criatura pasa como el torrente por la montaña y como el relámpago por el cielo».

Un día, el príncipe llama a su escudero: quiere visitar la ciudad. El rey da orden de barrerla y decorarla, y de alejar del camino de su hijo todo espectáculo feo o entristecedor. Pero esas precauciones son vanas. Mientras recorre las calles, aparece ante los ojos del príncipe un viejo tembloroso, doblado sobre el bastón, arrugado, exhausto por la vejez. Asombrado, el joven se entera de que la decrepitud es el destino común de los que viven «toda su vida». Regresado al palacio, se pregunta si hay un medio de escapar a la vejez.

Otro día, encuentra de la misma manera un enfermo incurable, luego un cortejo fúnebre, y conoce el sufrimiento y la muerte.

Finalmente, el cielo le pone en el camino un asceta mendicante: éste le hace saber que ha abandonado el mundo para pasar más allá de los sufrimientos y de los gozos y esperar la paz del corazón.

Todas esas experiencias, alimentadas por la meditación, hacen nacer en Siddhārtha la idea de abandonar su vida actual y abrazar el ascetismo. Se franquea con su padre: «¡Todas las cosas del mundo, oh rey, son cambiantes y transitorias; dejadme partir como el religioso mendicante!».

El padre, abrumado de pena ante la idea de perder a ese hijo en quien descansa la esperanza de su raza, hace doblar la guardia en torno a los mu-

ros y multiplicar las diversiones para que el joven príncipe no piense más en marcharse.

En ese momento es cuando Yaṣodharā da a luz al pequeño Rāhula. Sin embargo, ni siquiera la ternura de ese nuevo vínculo es capaz de desviar al Bodhisattva de su misión. Su decisión se hace definitiva cuando, en el curso de un insomnio, tiene ante sus ojos el espectáculo del harén adormecido: rostros apagados, cuerpos hundidos en la involuntaria confesión del sueño y de la inconsciencia, abandono sin cuidado en medio del desorden; «Unas babean, todas salpicadas de saliva; otras rechinan los dientes; otras roncan y hablan en el sueño. Algunas tienen la boca abierta de par en par...». Es como un sabor anticipado de los horrores del cementerio.

Su decisión está tomada; antes de marchar, Siddhārtha, sin embargo, quiere contemplar por última vez a su bella esposa Yaṣodharā. Ésta duerme, teniendo entre sus brazos al niño recién nacido. Él querría besar a su hijo, pero, temiendo despertar a la madre, les abandona a ambos, y, levantando la cortina, pesada de pedrería, sale a la noche fresca, de estrellas sin número, y sube a su hermoso caballo Kantaka, acompañado de su escudero Chandaka.

Los dioses, cómplices, adormecen a los guardianes y elevan los cascos del caballo para que el ruido de éstos no despierte a nadie. En las puertas de la ciudad, Siddhārtha entrega su caballo a Chandaka y se despide de sus dos amigos recomendándoles que consuelen a su padre: en mudo adiós, el caballo le lame los pies.

De un golpe de espada, el príncipe se corta la cabellera y la tira al aire, donde es recogida por los dioses. Un poco más lejos, al encontrar a un cazador, le da sus suntuosos vestidos a cambio de sus andrajos, y, así transformado, va a un eremitorio donde los brahmanes le acogen como discípulo.

Desde ahora, Siddhārtha ha desaparecido: ha llegado a ser el monje Gautama, o, como se le llama aún, Ṣākyamuni (el asceta de los Ṣākyas). Junto a los yoguis, busca el aprendizaje de la sabiduría viviendo sucesivamente en varios eremitorios en particular junto a Arāda Kālāma, pero esas doctrinas no le enseñan lo que busca. Continúa viajando y termina por detenerse en Uruvilva, al borde de un río muy hermoso. Allí permanece solo durante seis años, practicando austeridades espantosas, que reducen su cuerpo casi a la nada.

Entonces comprende que las maceraciones excesivas destruyen las fuerzas y dejan al espíritu impotente, en vez de liberarle. Se trata, pues, de trascender el ascetismo, igual que había sido preciso trascender la vida mundana.

Y el Bodhisattva, agotado, semejante a un esqueleto, acepta el arroz con leche ofrecido por una joven aldeana, Sujātā, conmovida de compasión ante la debilidad del asceta. Luego se baña en el río. Los cinco discípulos que se entregaban a las mismas austeridades que él le abandonan entonces, desconcertados por su conducta.

Siddhārtha se dirige en seguida hacia Bodhi-Gayā y el árbol de la sabiduría. Mientras camina a través del bosque, su cuerpo emite tal resplandor que unos martín-pescadores y otros pájaros son atraídos hacia él, volando en grandes círculos a su alrededor. Pavos reales se unen a los animales del bosque para hacerle un cortejo. Un rey Nāga y su mujer salen de su morada subterránea para ir a adorarle. Los *devas* suspenden oriflamas en los árboles para indicarle el camino.

Y he aquí que el Bodhisattva llega a la higuera sagrada. Es la hora decisiva de su carrera. Extiende bajo el árbol un haz de hierba recién cortada, y se sienta, pronunciando el siguiente voto: «Aquí, en este asiento, ¡que mi cuerpo se deseque, que mi piel y mi carne se disuelvan, si, antes de haber obtenido la comprensión difícil de obtener en el espacio de muchos *kalpas*, levanto mi cuerpo de este asiento!». Entonces la tierra tiembla seis veces.

Mientras tanto, Māra, el demonio búdico, advertido del acontecimiento que amenaza provocar la ruina de su poder, se decide a intervenir. Envía tres muchachas seductoras para tentar al Bodhisattva y desviarle de su designio. Ante sus ojos, cantan y bailan. Son hábiles en todas las magias del deseo y de la voluptuosidad; pero el Bodhisattva permanece inalterable en su corazón igual que en su rostro, apacible como un loto en las aguas tranquilas de un estanque, firme como el asiento de las montañas. Las muchachas de Māra se retiran, fracasadas. El demonio intenta entonces un asalto con su ejército de diablos, seres horribles, unos con mil bocas, otros ventrudos y contrahechos, bebiendo sangre o devorando serpientes, lanzando gritos inhumanos, difundiendo oscuridad, armados de lanzas, de arcos y de mazas. Rodean el árbol de la sabiduría y amenazan al Bodhisattva, pero

sus miembros se encuentran paralizados: las armas se han soldado a sus manos.

Entonces el propio Māra se arriesga a un intento supremo. Cabalgando las nubes, lanza su disco terrible; pero esta arma, capaz de cortar en dos una montaña, es impotente contra el Bodhisattva: convertida en una guirnalda de flores, queda suspendida sobre su cabeza.

Antes de la puesta de sol, Māra estaba vencido. Y el Bodhisattva, siempre inmóvil, permanecía en meditación bajo el árbol sagrado. Llegada la noche, la aurora de la iluminación que había buscado subió lentamente en su corazón. Ante todo, conoció la condición exacta de todos los seres, luego, las causas de sus renacimientos. En todo el mundo y en todos los tiempos, vio a los seres vivir, morir y transmigrar. Se acordó de sus propias existencias anteriores y entonces captó el encadenamiento ineluctable de las causas y de los efectos. Meditando sobre el dolor humano, fue a la vez iluminado sobre su génesis y sobre los medios que permiten aniquilarlo.

Cuando apareció el día, el Bodhisattva había alcanzado la iluminación perfecta (Bodhi); había llegado a ser un Buda. Los rayos emanados de su cuerpo alcanzaban los límites del espacio. Durante siete días, el Buda permaneció en meditación, y luego, durante otras cuatro semanas, se quedó junto al árbol. La quinta semana, sobrevino una tempestad terrible, pero el rey Nāga Mucilinda, haciéndole un asiento con los repliegues de su cuerpo y un dosel con su capuchón desplegado, le abrigó contra el huracán y la inundación.

Desde entonces, dos vías se ofrecen al Buda. Puede de inmediato entrar en el nirvana; o bien, renunciando momentáneamente a su propia liberación, permanecer en la tierra para difundir la buena palabra. Māra le invita a abandonar este mundo, y el mismo Buda considera que la doctrina es profunda, mientras que los hombres no están nada inclinados a la sabiduría. ¿Hay que proclamar la ley a los que no pueden comprenderla? Por un instante, vacila. Pero los dioses se unen para implorarle; Brahma en persona viene a suplicarle que predique su ley, y el Buda cede a sus instancias.

La predicación

Pero ¿a quién va a dirigir ante todo su predicación? Su pensamiento se vuelve a dirigir hacia los cinco discípulos que le han abandonado. Acude a Benarés y los encuentra allí. Viéndole venir de lejos, los ermitaños se conciertan entre sí: «He aquí al *ṣramana* Gautama que viene, ese relajado, ese goloso, estropeado por la blandura [...]; no hay que tener nada en común con él; no hay que ir por delante de él con respeto, ni levantarse [...]. No hay que darle ni alfombra, ni bebida preparada, ni donde colocar sus pies». Pero el Buda conoce sus pensamientos y dirige hacia ellos la fuerza de su amor. Igual que una hoja es arrastrada por un torrente, así los ermitaños, vencidos por la bondad todopoderosa, se levantan para rendir homenaje a aquél cuyos primeros adeptos serán.

La primera predicación, pues, tiene lugar en Benarés, en el parque de las gacelas. Según los textos, el Buda, al pronunciar su primer sermón, «pone en movimiento la rueda de la ley» (*dharma-chaḳra-pravartana*). El primer mensaje del maestro indica de una vez el tono que continuará siendo el de la doctrina búdica primitiva, toda lucidez, moderación y caridad.

> Hay dos extremos, oh monjes, de los que hay que permanecer alejados: una vida de placeres; eso es bajo e innoble, contrario al espíritu, indigno y vano; y una vida de maceraciones; eso es triste, indigno y vano. De esos dos extremos, oh monjes, el perfecto se ha conservado alejado y ha descubierto el camino que pasa por en medio, que lleva al reposo, a la ciencia, a la iluminación, al nirvana [...]. He aquí, oh monjes, la verdad santa sobre el dolor: el nacimiento, la vejez, la enfermedad, la muerte, la separación de aquello que se ama, eso es dolor. He aquí el origen del dolor: es la sed de placer, la sed de existencia, la sed de impermanencia. Y he aquí la verdad sobre la supresión del dolor: es la extinción de esa sed por la aniquilación del deseo.

Y además:

> He venido para satisfacer a los ignorantes con la sabiduría. La limosna, la ciencia y la virtud, ésos son los bienes que no se disipan. Hacer un poco de bien vale más que cumplir obras difíciles [...]. El hombre perfecto no es nada si no se difunde en buenas acciones sobre las criaturas, si no consuela a los abando-

nados [...]. Mi doctrina es una doctrina de misericordia [...]. La vía de la salvación está abierta a todos [...]. Aniquilad vuestras pasiones como el elefante derriba una cabaña de cañas, pero sabed que se equivoca quien cree poder huir de sus pasiones estableciéndose en el asilo de los eremitorios. El único remedio contra el mal es la sana realidad.

Así comenzó una predicación errante que había de durar cuarenta y cuatro años. El Buda recorre el país, seguido de sus discípulos, convirtiendo a todos aquellos que le oyen. Muchos episodios de ese largo ministerio han sido popularizados por el arte o por la leyenda. No retendremos aquí más que algunos entre los principales.

El elefante furioso

Devadatta, el primo de Buda, se declaró enemigo suyo. Hace emborrachar a un elefante real y lo suelta por las calles de la ciudad en el momento en que Buda anda pidiendo limosnas. Los habitantes huyen, invadidos de terror; el animal pisotea los carruajes y a los transeúntes, demuele las casas. Pero aquél continúa apaciblemente su recorrido. Sin embargo, cuando una niña, al cruzar aturdidamente la calle, está a punto de ser muerta por el elefante en delirio, el Buda se dirige a éste: «Deja en paz a esta niña inocente; contra mí es contra quien has sido lanzado». En cuanto el elefante observa a Buda, su furor se calma como por encanto y va a arrodillarse a los pies del Bienaventurado.

El gran milagro de Ṣravastī

El rey Prasenajit había organizado un torneo entre Buda y los miembros de una secta herética que quería convertir. Numerosos son los milagros realizados por Ṣākyamuni en el curso de esa justa de poderes milagrosos. Dos de entre ellos, sobre todo, se han hecho célebres. El primero es conocido bajo el nombre de milagro del agua y del fuego. «Bhagavat (el Bienaventurado) entró en una meditación tal que en cuanto su espíritu se entregó a ella, desapareció del lugar donde estaba sentado y, lanzándose por el aire del lado de occidente, apareció allí en las cuatro actitudes de la decencia, es decir, que caminó, se mantuvo de pie, se sentó y se acostó. Después alcanzó la región de la luz, y apenas llegó a ella, luces diversas se escaparon

de su cuerpo, luces azules, amarillas, rojas, blancas, y otras que tenían los más bellos tintes del cristal. Hizo aparecer ádemás numerosos milagros; de la parte inferior de su cuerpo brotaron llamas y de la superior se escapó una lluvia de agua fría. Lo que había hecho en occidente, lo realizó igual en el sur, y lo repitió en los cuatro puntos del espacio».

En el segundo episodio, se ve a Buda sentado en un gran loto de oro con tallo de diamante, formado por los reyes Nāgas; Brahma está a la derecha del Bienaventurado e Indra a su izquierda. Por un prestigio de su omnipotencia, el Buda hace aparecer en el cielo entero una infinidad de lotos todos semejantes, que llevan, cada cual en su seno, un Buda semejante a él mismo.

La conversión de la familia del Buda

El Buda convirtió sucesivamente a su doctrina a su padre, el rey Suddhodana, su hijo Rāhula, su primo Ananda, que llegó a ser su discípulo preferido, su esposa y su madre adoptiva, la buena Mahāprajāpatī. El Buda subió también al cielo, donde su madre le acogió con los dioses, que le pidieron que les enseñara su ley. Al cabo de tres meses, terminada esa misión, el Bienaventurado volvió a bajar a la tierra por una escala de oro y de plata, cuyos escalones eran de coral, de rubíes y de esmeralda. Y los dioses le formaron cortejo.

La laboriosa conversión de Nanda, el medio hermano de Buda, aporta una nota muy humana, emocionante y cómica a la vez. El joven acaba de casarse con la mujer más bella de la región. El Bienaventurado se presenta a su puerta. Nanda llena el cuenco de las limosnas, pero el Buda rehúsa tomarlo y vuelve a marcharse. Nanda le sigue, sin dejar de ofrecerle el cuenco, pero sin obtener ni una palabra ni un gesto en respuesta. Ya llegan al eremitorio. El Buda, misterioso y sonriente, le hace afeitar la cabeza a su hermano y le obliga a abandonar sus trajes suntuosos para adoptar la vestidura de los monjes.

El pobre Nanda se deja hacer; sin embargo, el recuerdo encantador de su joven esposa no deja de obsesionarle. Un día, quiere marcharse, pero fuerzas misteriosas le impiden huir. Ṣākyamuni le lleva entonces a una colina, y allí ven un viejo mono ciego. «¿Tu mujer es tan bella como ese mono?», pregunta el Buda a Nanda. La indignación de éste sólo se apaci-

gua cuando el Bienaventurado le conduce al cielo de los treinta y tres dioses, en un palacio soberbio habitado por ninfas divinas de incomparable belleza; evidentemente, su propia mujer no es más que una mona al lado de ellas. Las ninfas revelan a Nanda que está destinado a ser señor y dueño de ellas después de morir.

Regresado al monasterio, llega a ser el más celoso de los discípulos, en la esperanza de renacer en el cielo de los treinta y tres dioses. Pero, algún tiempo después, el Buda le lleva al infierno, donde le enseñan la caldera de agua hirviente en que debe caer después de su existencia celeste para expiar sus deseos sensuales. Esas visiones sucesivas llevan a Nanda a meditar la doctrina y llega a ser un santo.

La ofrenda del niño

Un niño deseaba hacer una ofrenda al Buda, pero no tenía nada en el mundo. Recoge polvo e, ingenuamente, juntando las dos manos abiertas, se lo ofrece al Bienaventurado. Éste, conmovido por tal gesto de fe, lo acepta sonriendo. El niño ingenuo renacerá más tarde bajo la forma del gran emperador indio Aṣoka.

La ofrenda del mono

Un mono ofrece al Buda un cuenco de miel. Muy contento de ver aceptado su obsequio, da una voltereta tal que cae y se mata al instante. En seguida renace como hijo de un brahmán.

La muerte

A los ochenta años, el Buda se siente viejo; visita todos los monasterios que ha fundado, ordena la comunidad y prepara su fin. Muere en Kuṣināgara, habiendo tomado un plato indigesto en casa de uno de sus discípulos, herrero de oficio. Se extingue dulcemente, al borde del río Hiranyavatī, en un bosquecillo donde Ananda le ha hecho preparar su lecho. En torno a él, los árboles se cubren de flores. Los Gandharvas hacen oír sus celestes armonías. Los discípulos rodean al agonizante; unos lloran, a pesar de las exhortaciones del maestro: «No digáis: ya no tenemos maestro [...]. La doc-

trina que he predicado será vuestro maestro cuando yo haya desaparecido. Escuchad, *bhikkhus*, os exhorto: todas las formaciones son transitorias: trabajad con diligencia por vuestra liberación». Tras haber pronunciado esas últimas palabras, el Buda entra en meditación, luego en éxtasis y, finalmente, pasa al nirvana. El cuerpo fue quemado en una pira que entró en combustión por sí sola y se apagó en el momento deseado, gracias a una lluvia milagrosa. Las reliquias del Bienaventurado se conservaron en *stupas* que poco después se elevaron en la tierra india.

Representación figurada de Gautama Buda

En el comienzo, los artistas indios se abstuvieron de interpretar los rasgos del Bienaventurado, que simbolizaban con un trono vacío o una rueda solar. Cuando se decidieron a darle una forma plástica, recurrieron a un tipo griego: los escultores occidentales establecidos en Bactriana le disfrazaron de Apolo.

Los elementos indios de esta iconografía están impuestos por la biografía del maestro. El Buda debe ser un monje; el Bodhisattva, un príncipe. Aquí y allá, el mismo tipo real y divino (por ser los dioses los reyes del cielo, y los reyes, los dioses de la tierra), pero despojado, si se trata de representar al Buda, de las insignias laicas del poder y de la opulencia temporal. Los dos llevan una marca lenticular entre las cejas (*urnā*), símbolo de una mecha de pelos luminosa y radiante, pero el Buda posee una protuberancia craneana (*uṣniṣa*), que incorpora a su anatomía la forma de un turbante apretando un moño. Las actitudes del cuerpo, *āsanas*, expresan la suerte y el grado de meditación; los gestos de las manos, *mudrās*, completan esta expresión o indican la acción cumplida.

Las vidas anteriores

Pero si Ṣākyamuni mereció llegar a ser Buda, fue por todas las virtudes de que dio prueba en el transcurso de vidas anteriores. Se llama Jātakas el relato de esas vidas, que ocupan un lugar considerable en la mitología búdica. Accesoriamente, esos Jātakas presentan un valor dogmático, en cuanto que muestran de hecho, en la realidad, esa conexión causal que, según la

filosofía de los budistas, forma la estructura de las cosas: todo acontecimiento de la época actual se explica por hechos que se remontan cada vez más por el pasado. Así se justifica la ley del karma, en virtud de la cual cada ser, y, en particular, el Bodhisattva, llega a ser lo que se hace. He aquí algunos ejemplos:

En ese tiempo, el Bodhisattva era un rey-mono. Un día que retozaba en un vergel de mangos, con un cortejo de ochenta mil súbditos, unos arqueros reciben la orden de cercar a los monos y matarlos. Las pobres criaturas sólo podrían escapar atravesando el Ganges.

El rey-mono ata una cuerda de bambúes por un lado a la rama de un árbol y por otro lado a su cinturón, luego franquea el río de un salto gigantesco, pero la cuerda es corta y sólo puede llegar a la orilla aferrándose a un árbol. Sobre el puente vivo así formado, los ochenta mil monos desfilan salvando la vida.

Pero Devadatta, el futuro primo de Buda, se encuentra entre la manada de fugitivos. Ya traidor, simula un paso en falso y, cayendo bruscamente sobre el rey-mono, le rompe el espinazo al pasar. Recogido por el rey de Benarés, el mono heroico tiene una muerte edificante, no sin haber dado a su anfitrión algunos consejos saludables para el gobierno de su reino.

Una de las principales virtudes búdicas es la compasión sin reservas hacia todas las criaturas (cf. la *Historia del rey, de la paloma y del halcón*) [Ṣibi-Jā taka]:

Para poner a prueba la caridad y la lealtad del rey de los Ṣibis, el dios Indra toma la forma de un halcón que persigue una paloma (que no es, por su parte, sino otro dios metamorfoseado).

La paloma perseguida se refugia en el seno del rey. «No temas nada —le dice—, hermosa ave cuyo ojo es semejante a la flor del árbol *aṣoḳa*; yo salvo a todos los seres vivientes que recurren a mi protección, por más que tenga que abandonar mi reino y aun mi vida».

Pero el halcón le toma la palabra: «Esta paloma —dice— es mi alimento. ¿Con qué derecho me privarías de la presa que he conquistado con esfuerzo? El hambre me devora. No tienes derecho a intervenir en las querellas de los pájaros del cielo. Si piensas en proteger a la paloma, piensa en mí, que voy a morir de hambre; si te niegas a entregarme el ave que

acaricias, dame un peso igual de la carne de tu propio cuerpo». «Tienes razón —responde el rey de los Ṣibis—. ¡Que traigan una balanza!». Y, cortando la carne de uno de sus muslos, la echa en un platillo, tras haber puesto la paloma en el otro. Las reinas, los ministros y los servidores dejan oír lamentos que se elevan del palacio como el sonido del trueno escapa de las nubes amontonadas. La misma tierra tiembla ante ese acto de lealtad.

Pero el rey sigue cortando la carne de sus piernas, de sus brazos, de su pecho: en vano se llena el platillo, pues la paloma siempre sigue pesando más. Tanto que el rey, no siendo ya más que un esqueleto, decide entregarse entero y sube él mismo a la balanza.

Entonces aparecen los dioses y se deja oír una música celeste. Un aguacero de ambrosía inunda el cuerpo del rey y le cura completamente. Caen flores del cielo, y los Gandharvas y las Apsaras cantan y danzan. Indra, recobrando su forma divina, anuncia al rey de los Ṣibis su reencarnación en el cuerpo del ya próximo Buda.

Otros personajes

Lo mismo que para los jaines el *tīrthamkara* de nuestra época tuvo numerosos predecesores, para los budistas Gautama Buda fue precedido por otros Budas diversos. El más antiguo cuyo nombre se conserva es Dīpankara. En el transcurso de una existencia anterior, nuestro Buda le ofreció flores y, en recompensa, recibió de él el anuncio de su propia misión. La leyenda de ese lejano anticipador concilia mejor o peor las dos etimologías de su nombre: *dvīpa*, isla, o *dīpa*, lámpara, en la idea de una manifestación luminosa en medio de las aguas, de una divinidad protectora de los navegantes, sobre todo en las Islas del Sur.

La época del mundo a la que pertenecemos ha conocido, antes del sabio de los Ṣākyas, seis bienaventurados: Vipaṣyin, Ṣikhin, Viṣvabhu, Krakuchanda, Kanaka-muni y Kāṣyapa. Se espera un octavo, que todavía se encuentra en el estado de Bodhisattva: Maitreya. Esos sucesivos maestros forman la serie de los Budas humanos (*mānuṣi*).

Al contrario, los Budas de meditación (*Dhyāni-Budas*) corresponden más bien a esencias metafísicas. Son cinco, en número:

Vairochana, que tiene por color el blanco, por atributo el disco, por montura el dragón. Halló fortuna en la secta japonesa Ṣingon.

Ratnasambhava es amarillo, provisto de la joya. Montado a caballo, reina sobre el sur.

Amitābha (Infinita Luz), o Amitāyus (Infinita Duración), es rojo, provisto de lotos, escoltado por el pavo real. Reina sobre el oeste, donde preside un paraíso maravilloso, Sukhāvatī. Todos los hombres que creen en él renacerán en esa morada de felicidad, antes de obtener la liberación suprema.

Amoghasiddhi es verde, portador de un doble rayo, llevado sobre un águila; su región es el norte.

Akṣobhya es azul, provisto del rayo y montado en un elefante; vela en el este.

Los Dhyāni-Bodhisattvas

De la meditación de los Dhyāni-Budas emanan los Dhyāni-Bodhisattvas: Samantabhadra, Vajrapāni, Ratnapāni, Avalokiteṣvara y Viṣvapāni.

Samantabhadra, uno de los familiares más habituales del Ṣākyamuni en los textos mahāyānistas, tiene los aires de un dios de acción y simboliza la felicidad. De color verde, monta un elefante. Su culto se ha desarrollado particularmente en Wo-meichan (Setchuen) y en el Nepal.

Vajrapāni, portador del rayo, era primitivamente un *yakṣa*, fiel compañero, doble del Ṣākyamuni. Toma importancia en el budismo mahāyānista, como «Bodhisattva de aspecto benigno o de aspecto furibundo», ideal de los fieles o espantajo de los impíos.

Avalokiteṣvara, el señor dotado de la iluminación integral, pero que se ha quedado en este mundo para la salvación de las criaturas, es en primer lugar el misericordioso. Llamado también Padmapani, lleva un loto rosa; para atestiguar que procede de Amitābha, lleva su efigie engastada en su peinado. Nadie que sufra le implora en vano. Como no le falta trabajo en este mundo miserable, no le sobran sus mil brazos. El *Kārandavyūha* describe sus peregrinaciones caritativas, bien sea que aporte algún refrigerio a los condenados en el infierno, bien sea que convierta a las ogras (*rākṣasī*) de Ceilán, bien sea que predique la ley a los seres encarnados en insectos y en gusanos en la región de Benarés. Así, aunque su residencia normal sea el

paraíso de Amitābha, tiene por morada de elección el mundo del sufrimiento, que prefiere a la paz del nirvana.

China ha realizado una transformación muy singular de ese Bodhisattva: como para honrar su potencia de amor, le ha dado el tipo, femenino, de la diosa Kuan-Yin (Kwannon), que, con un niño en los brazos, se parece tan extrañamente a la Virgen María sosteniendo a su divino hijo. En contraste con esta efigie tan concreta, la India imagina a ese salvador compasivo como un ser cósmico, de formas innumerables:

> De sus ojos se producen el sol y la luna; de su frente, Maheṣvara; de sus hombros, Brahma y otros dioses; de su corazón, Narayana; de sus muslos, Sarasvatī; de su boca, los vientos; de sus pies, la tierra; de su vientre, Varuna. [...] Es una lámpara para los ciegos, una sombrilla para aquéllos a quienes devora el ardor solar, un arroyo para los sedientos; a los que temen un peligro les quita todo temor; para los enfermos, se hace médico; para los desgraciados, es padre y madre.

Otros Bodhisattvas

La leyenda atribuye al Bodhisattva Manjuṣrī o Manjughoṣa un origen chino; al menos, los hindúes le consideraban, en tiempos de Itsing, como viviendo en China, y era objeto de una veneración particular en el convento de U-tai-Chan (Chansi). Este nombre no es más que una traducción del sánscrito Panchaṣikha o Panchaṣirṣa, la montaña de las cinco cumbres, india, sin duda, o un tal Kumāra-bhūta, de quien Manjuṣrī no sería más que un sobrenombre, habría alcanzado la santidad. El *Svayambhū-purāna* hace de este Bodhisattva el patrono de la ciencia gramatical y de la sabiduría. Se le representa de color amarillo, en actitud de enseñanza, con un loto azul en la mano; a menudo con una espada, la de la ciencia, así como un libro.

Maitreya, el Buda del porvenir, reside aún en ese cielo Tuṣita de donde descendió antaño el Ṣākyamuni. Un discípulo de este último, Kāṣyapa, en posesión del nirvana, reside en el flanco del monte Kukkutapada hasta el momento en que entregará al futuro Buda el manto del predecesor, preciosamente conservado. Maitreya, a quien se representa de color de oro, desempeña un gran papel.

Kṣitigarbha, poco honrado en la India, pero de efigies muy difundidas

en Asia central, desempeña el papel de un dios escatológico. Rige y vigila las seis vías (*gati*) por donde entran las almas una vez juzgadas: destinos de hombre, de *asura*, de demonio, de dios, de animal, de condenado hambriento. Las pinturas de Tuenhuang muestran a diez reyes del infierno gravitando alrededor. Así se refleja la cosmografía mítica del budismo, que aparece también en la admisión de cuatro guardianes de los puntos cardinales, los Lokapālas, encerrados en sus armaduras.

Las diosas

Igual que los dioses del hinduismo, los Budas tienen sus Ṣaktis que, bajo forma de diosas, conceden a los humanos conocimiento supramental (*prajnā*) o compasión (*karunā*), mientras que los sabios a los que ellas acompañan proporcionan el camino de la salvación (*upāya*).

Tara, la más reverenciada, comparte el culto que se dirige a Avalokiteṣvara, al menos en el tantrismo tibetano: nació de sus lágrimas. Roja, amarilla, azul, se muestra amenazadora: blanca o verde, dulce y amorosa; doble carácter que presenta la esposa de Shiva.

Esta especie de Bodhisattva femenino es una de las Vidyā-devīs o Mātrika-devīs (diosas de ciencia o diosas madres), entre las que se cita: Bhrikuti Tārā, una forma particular de la precedente; Kurukullā, a la que se representa rojiza, sentada en una caverna, con cuatro brazos, de los cuales el par superior amenaza, mientras que el inferior apacigua; Kundā, sobre la cual el tibetano Tārānātha nos transmite un cuento: «Bien le fue al hijo del genio del árbol y de la bella *kṣatriyā* por haberla elegido como patrona, pues, con su ayuda, mató a la perversa reina cuyo lecho era cada noche una tumba para un nuevo rey de Bengala». Tiene cuatro o dieciséis brazos. Su aire benévolo contrasta con el utillaje amenazador de sus atributos. Rayo, disco, maza, espada, arco, flecha, hacha, tridente, etc., nada falta en su arsenal de guerra; pero, al mismo tiempo, para el fiel que sabe ver, su primer par de manos está en actitud de enseñanza, otro en actitud de caridad; otros más tienen el rosario, el loto de oro, el frasco de ambrosía; y sin duda así fue como esa divinidad singular resulta tan propicia a los buenos como terrible para los malos.

Mārichī, rayo de la aurora, Uṣas búdico provisto de un ojo frontal a veces terrible con sus tres rostros en muecas y sus diez brazos amenazadores.

Entre los Ṣaktis de los Mānuṣi-Budas, se encuentra Sarasvatī, compañera de Majuṣrī y diosa de la enseñanza.

En la cima de ese panteón femenino reina Prajnā, el conocimiento, que corresponde a la suprema abstracción masculina, Adi-Buda, esencia de todos los Budas.

En antítesis frente a esa serenidad, citemos a Hāritī, madre nutricia de quinientos demonios. Se la asocia a un genio de la opulencia, Pānchika; su riqueza es fecundidad.

Personajes diversos

El budismo nos presenta aún, tanto en los textos como en la iconografía, personajes secundarios que, a nuestros ojos occidentales, parecen horribles, aterradores o ridículos, pero tras de los cuales se esconde para el fiel un rico simbolismo. Citemos, a título de ejemplos, Yamāntaka, compañero de Manjuṣrī, que lleva un collar de calaveras; Trailokyavijaya, de cuatro cabezas y ocho brazos amenazadores, que pisotea la cabeza de Shiva; Jambhala, ofensivamente ventrudo, que blande un limón y una mangosta.

BIBLIOGRAFÍA

BREWSTER, E. H., *Gotama le Bouddha* (Payot). París, 1929.
COOMARASWAMY, A., *Pour comprendre l'art hindou* (Bossart). París, 1926.
—, *Yakshas*. Washington, 1928-1931.
—, El *Bhâgavata-Purâna* (5 vol., Imprim. Nation.). París, 1840-1898.
—, El *Rig-Veda*. París, 1824.
ELWIN, V., *The Religion of an Indian Tribe*. Londres, 1954. *Tribal Myths of Orissa*. Londres, 1954.
GUÉRINOT, A., *La religion djaïna* (Geuthner). París, 1926.
HERBERT, J., *La Vie future dans l'hindouisme*. París, 1944.
—, *Ganesha* (Derain). Lyon, 1944.
—, *Nârada* (Derain). Lyon, 1949.
—, *Agni* (Derain). Lyon, 1949.
—, *La Mythologie hindoue, son message* (A. Michel). París, 1954.

—, *Kalyana Kalpataru*. Gorakhpur, 1934-1954.

—, *Leyes de Manu*. París, 1833.

MASSON-OURSEL, P., H. DE WILLMAN-GRABOWSKA y PH. STERN, *L'Inde antique et la civilisation indienne* (A. Michel). París, 1933. [Hay trad. cast.: *La India antigua y su civilización* (UTEHA). México, 1957.]

—, *Mythologie asiatique illustrée* (Librairie de France). París, 1928.

NIVEDITA y COOMARASWAMY, *Myths of the Hindus and Buddhists*. Londres, 1918.

RHYS DAVIDS, T. W., *Buddhist birth-stories*. Londres, 1880.

SHANKARA, *Hymnes à Shiva* (Derain). Lyon, 1944.

SHRI AUROBINDO, *The Secret of the Veda*, Pondichery, 1914-1916.

—, *Selected Hymns*. Pondichery, 1914-1916.

—, *Hymns of the Atris*. Pondichery, 1915-1918.

—, *La Kena Upanishad* (A. Maisonneuve). París, 1943.

TULSIDAS, *Sri Ramacharitamanasa*. Gorakhpur, 1949-1951.

VALMIKI, el *Râmâyana* (2 vols., A. Maisonneuve). París, 1903. [Hay trad. cast.: *El Ramayana* (Lumen). Barcelona, 1984.]

Vishnu-Purâna. Londres, 1864.

VYÂSA, *El Mahâbhârata* (12 vol., Leroux). París. 1863-1899. [Hay trad. cast.: *Mahabharata* (Edicomunicación). Barcelona, 2006.]

ZIMMER, H., *Les Mythes et les Symboles dans l'art et la civilisation de l'Inde* (Payot). París, 1951.

—, *Art of India, its mythology and transformations*. Londres, 1954.

MITOLOGÍAS TRIBALES DE LA INDIA CENTRAL,
por OLIVIER HERRENSCHMIDT

La mitología de las poblaciones de la India central situadas fuera del sistema de las castas es tan rica como mal apreciada. En el marco de estudios puramente mitológicos, sólo tiene derecho, como todas las literaturas tribales, a un sitio de pariente pobre, fuera de la tradición clásica. No se quiere ver en ella generalmente sino un montón de relatos, salidos más o menos directamente de las grandes epopeyas brahmánicas y de los purānas. Cuando, como ocurre con las tribus gondas, que agrupan más de tres millones de individuos entre el Narbada, el Godaveri y la costa oriental, hay testimonios de un pasado histórico relativamente glorioso, la decadencia política da un golpe fatal a la apreciación que se da sobre la cultura y las tradiciones de esas tribus.

La riqueza y la importancia de las mitologías tribales pueden percibirse a través de las monografías en que se aprehenden simultáneamente la organización social, la vida religiosa y la situación económica e histórica de una tribu. Una monografía en francés, la de V. Elwin consagrada a los Murias, *Maisons de jeunes chez les Murias*, puede constituir una excelente introducción a esas mitologías, mostrando su carácter vivo y su importancia en la vida social y religiosa de las poblaciones que las conservan.

Esas mitologías tribales ofrecen un doble carácter: a la vez una profunda originalidad y una gran integración en el mundo indio, al que pertenecen por pleno derecho. Es lo que nos parecen mostrar mejor, por una

parte, las tradiciones relativas al origen del mundo y de la humanidad, y, por otra parte, el ciclo del héroe civilizador de los Gonds, Lingal.

He aquí la creación del mundo, tal como la cuentan los Birhors (según S. C. Roy). Este relato es característico de una tradición en que la creación del mundo es única y relativamente sencilla:

En el origen, sólo existían las aguas, con una plantación de lotos de los que emergía la cabeza. Singbonga, el espíritu supremo, habitaba en las regiones inferiores. Por el tallo hueco del loto, subió a la superficie de las aguas y se sentó en la flor del loto.

Luego Singbonga decidió crear la Tierra. Ordenó a la tortuga que le buscara lodo en el fondo del océano. Pero la tortuga fracasó en esa empresa y, tras ella, el cangrejo. Finalmente, se sumergió la sanguijuela, tragó lodo y volvió a vomitarlo en la mano de Singbonga, que formó, en la superficie de las aguas, un continente cuadrado y bordeado por cuatro mares.

Luego Singbonga sembró granos y los árboles crecieron.

Después vino la creación, larga y difícil, del hombre:

Singbonga crea ante todo el caballo alado, y luego una figurilla de arcilla que tiene la forma del hombre. Pero el caballo alado, que teme la supremacía futura de ese ser, aprovecha la noche para pisotear esa figurilla aún no seca. Singbonga debe volver a ponerse entonces al trabajo, pero, esta vez, prepara al mismo tiempo el perro y el hombre. El perro, primero en secarse, guarda al hombre aún húmedo y le protege contra los celos del caballo alado. Esta creación, sin embargo, no es perfecta: el hombre es de una pieza única, incapaz, sin articulaciones, de sentarse ni de andar. Singbonga le retira la vida, le articula y le reanima, creando así al hombre actual. Otra tradición del origen del mundo y del hombre está dada por los Bison-Horn Murias, que ha estudiado W. Grigson: un primer mundo creado fue destruido por una lluvia diluviana. Un hermano y una hermana se salvaron del desastre hallando refugio en una calabaza. Cuando las aguas se retiran, salen de ella. Entonces se suceden en el relato varios episodios, en que intervienen Mahapurub, el ser supremo, diversos animales y esa pareja de hermanos, y se ven aparecer los alimentos de los hombres y las técnicas agrícolas. Luego se plantea la cuestión de la propagación de la especie humana: los dos niños no pueden casarse, pues son hermanos. Una

diosa les da la viruela y les separa algún tiempo: cuando los dos hermanos se vuelven a hallar, ya no se reconocen como hermano y hermana, sino como marido y mujer. De ellos nacen entonces los doce primeros niños y las doce primeras niñas.

Esta tradición se encuentra de nuevo, entre los Konds y los Saora de Orissa, además de otros. V. Elwin ha consagrado a estos últimos una monografía en la que se refieren numerosísimos mitos.

Otras tribus presentan una interesante variante de esa destrucción del primer mundo creado: así, los Agarias, esos herreros dispersos por la India central, cuentan que una guerra con el Sol dio lugar a la destrucción del mundo por el fuego, pero que una mujer, refugiada con los vecinos Gonds, escapó a ella. En todos esos mitos, las referencias, alusiones o préstamos de las epopeyas son numerosos. Los Birhors, citados antes, exponen la búsqueda de Rama y Laksmana, tras de Sītā, raptada por Rāvana, el rey de Lankā. En el curso de sus peregrinaciones, se cuentan un número importante de cuentos, de carácter etiológico. Así es como se justifican la forma de las hojas del azofaifo y del tamarindo, la del cuello de la cigüeña y la presencia de la cola de los babuinos. Al mismo tiempo, y esto es un hecho muy frecuente, se revelan relaciones de parentesco, que insertan a la tribu en la historia del mito: Hanumān, el babuino, tiene por tío materno, en ese relato, a un viejo Birhor.

Pero los cinco Pāndavas, y a veces su madre con ellos, como entre los Gonds del distrito de Mandla (ex Provincias Centrales), son los héroes de diversas aventuras. Sin duda ha habido una identificación de un dios indígena de la lluvia con el segundo de los Pāndavas, el poderoso Bhīma: Bhimsen, Bhimul Pen o Bhima es dios de la lluvia y se encuentra asociado en diversas ocasiones con Lingal. Por ejemplo, entre los Pardhans, que son los bardos de los Gonds en toda la India central, ambos son hermanos gemelos, nacidos de huevos puestos por un buitre hembra. Lo mismo, entre los Murias de Bastar, ambos son responsables de la lluvia.

Lingal, que se menciona aquí, es sin duda la figura más interesante de los héroes míticos de los Gonds.

En 1866 se publicó el primer ciclo mitológico que a él se refiere, recogido por S. Hislop en la región de Nagpur. Después otros mitos, de los que Lingal era protagonista, fueron descubiertos entre los Gonds, sin que to-

das las tribus les diesen la misma importancia ni tuviesen el mismo conocimiento de ellos. Entre los Raj Gonds, ya nombrados, una versión muy cercana a la de Nagpur atestigua la vitalidad de ese héroe.

Los Pardhans relatan un largo mito, en el que, partiendo de la creación del mundo, exponen el nacimiento de los dioses Gonds y las aventuras de su madre, que les abandona en el bosque. Mahadeo y su esposa, Pārvatī, les recogen y les alimentan. Pero los Gonds tienen una conducta muy chocante: ante los dioses marathas y telugus, se niegan a comer los platos preparados por Mahadeo y reclaman carne y alcohol. Entonces Mahadeo les encierra en una caverna durante doce años. De allí les sacará Lingal con ayuda de una diosa. Lingal es el hijo menor, que empezó por ser rechazado por sus padres, antes de que su padre le pusiera en el trono. Es un músico, un hombre piadoso, y, provisto de su guitarra, parte en busca de sus dioses. Tras una larga búsqueda, los encuentra y se hace reconocer por ellos con la música que toca. Tras haberles liberado, los lleva a un sitio donde construyen sus casas. Les divide en clanes y les enseña las reglas del matrimonio. Finalmente, les da el culto de las divinidades clánicas. Por el camino, los dioses habían de cruzar un río en crecida, y los más jóvenes de ellos salvaron la vida gracias a la intervención de un animal, el mono, con el que establecieron vínculos estrechos de amistad y de alianza. Ese relato del paso del río es muy común en la India central, sus formas son múltiples, pero el animal totémico es, en general, la tortuga.

Lingal aparece así como un héroe civilizador, que comprende el lenguaje de los pájaros y enseña a los hombres las técnicas y los ritos. También es un hermano menor, y ese rasgo se vuelve a hallar en otros lugares, en los demás mitos a él referentes. Entre los Murias, en Bastar, y en la región de Betul (oeste de las ex Provincias Centrales), la hostilidad de sus hermanos mayores es el origen de todas sus desgracias. Sus cuñadas, a quienes él desdeña, prefiriendo divertirse con las muchachas de la aldea, le acusan de mala conducta ante sus maridos. Sólo después de someterse a la ordalia del aceite hirviendo puede Lingal hacer reconocer su virtud. Para V. Elwin, el personaje de Lingal no puede separarse de la institución del ghotul, esa casa de solteros jóvenes que se encuentra en ciertas aldeas. De hecho, en diversos relatos, Lingal funda esas casas y dirige las danzas en ellas. Por su calidad de hermano menor, Lingal se vincula con los héroes

de numerosos mitos o cuentos de los Santals y de los Mundas, del tipo Pulgarcito, que son a la vez superiores a sus hermanos mayores y víctimas de su tiranía.

Esta incursión en las mitologías tribales no tiene otro objetivo, como se ha dicho más arriba, sino hacer adivinar la riqueza y, sobre todo, mostrar que sin duda es menos interesante señalar en ellas las influencias hindúes (como el celibato y la austeridad de Lingal) que tratar de situarlas de nuevo en su contexto, sin separarlas de los ritos que a veces las acompañan y de la organización social de las tribus que las relatan.

Son mitologías vivas que, aunque sólo fuera a tal título, no pueden ser consideradas como residuos o testigos sin interés de una tradición mal reflejada por ellas.

BIBLIOGRAFÍA

BOMPAS, C. H., *Folklore of the Santal Parganas*, 1909.
ELWIN, V., *The Agaria*, 1942.
—, *Myths of Middle India*, 1949.
—, *Tribal Myths of Orissa*, 1954.
—, *The Muria and their Ghotul*, 1947, traducción francesa bajo el título: *Maisons de jeunes chez les Murias*.
—, *The religion of an Indian Tribe*, 1955.
HISLOP, S., *Papers relating to the Aboriginal Tribes of the Central Provinces*, 1866.
MITRA, K. P., *Mundari Folk-Tales*, 1956.
ROY, S. C., *The Birhors*, 1925.
TRENCH, C. G., *Grammar of Gondi* (vol. II), 1921.
VON FURER-HAIMENDORF, CH., *The Raj Gonds of Adilabad* (vol. I), 1948.

MITOLOGÍA DE LOS TAMULES,

por PIERRE MEILE

A pesar de todos los esfuerzos que han hecho los brahmanes, venidos del norte de la India, por anexionarse la civilización tamul, ésta, en el extremo sur de la península india, sigue siendo profundamente original. Sin duda, cada vez ha quedado más marcada, en el transcurso de la Edad Media, por la impronta brahmánica, en ese proceso general de sanscritización que es el rasgo dominante de la historia india, pero las tradiciones antiguas no sólo conservan vitalidad por sí mismas, en los textos y en el folclore, sino que se las reconoce a menudo incluso bajo los disfraces que se les impone a veces.

Los documentos más antiguos de la literatura tamul, los poemas del ciclo del Sangam, que pueden datar del siglo II o III de nuestra era, nos muestran un pueblo muy apartado de las preocupaciones religiosas, realista, propenso a una filosofía existencial; conoce un poco los mitos del norte de la India, pero de lejos, sin que parezca creer en ellos. Las creencias de los tamules en esta época del Sangam parecen muy diferentes de las del brahmanismo, mejor dicho, de otro orden. En efecto, las tradiciones, en ellos, aun cuando revisten un aspecto legendario, concerniente a los hombres más bien que a criaturas sobrenaturales: el mito, aquí, aun cuando hace intervenir lo maravilloso, tiende a construir una historia concreta y laica, constituida por acontecimientos políticos y literarios, presentados como tales. Se trata, en cierto modo, de un recorrido espiritual que va al

revés que el del brahmanismo: en lugar de generalizar, de trasponer, de sublimar, se intenta localizar, precisar, en resumen, seguir con los pies en la tierra.

Eso es lo que se observa, desde el principio, en la misma historia de esos Sangam, o academias literarias del sur de la India: el primer Sangam, se nos dice, habría durado 4.400 años y coronado a 4.449 poetas; el segundo Sangam, en 3.700 años, habría recompensado a 3.700 poetas; y el tercero, establecido en Madurei, habría durado 1.850 años, concediendo sus premios a 449 poetas. Todo eso parece de orden mítico, pues, sobre los dos primeros Sangam, no tenemos ningún medio de verificación, ni nos queda ninguna obra, y todo pasa como si no se tratara más que de especulaciones sobre la historia política y literaria de un pasado muy lejano. Poseemos algunos datos históricos bastante vagos en cuanto al tercer o último Sangam, y, sobre todo, hemos conservado las antologías poéticas que se le han atribuido, pero la biografía de los autores permanece rodeada de misterio.

Notemos, sin embargo, alusiones a diluvios y al engullimiento de ciertas regiones bajo las aguas del océano. Así, la capital del segundo Sangam, Kāvadapuram, de la que también habla el *Ramayana* sánscrito, se encontraba en una de esas regiones desaparecidas bajo las olas. Poetas y comentadores nombran lugares geográficos y cauces de agua que han sufrido la misma suerte. ¿Cómo aplicar, en tal caso, la distinción entre la historia y el mito? Lo que sorprende, en todo caso, es que los tamules se remontan no al origen de los tiempos, sino a fechas cifradas, relativamente cercanas si se las compara con las vertiginosas especulaciones brahmánicas, y que no se ocupan de la creación del mundo, sino de los comienzos de su propia civilización; los detalles circunstanciados que dan a veces llegan a ser llamativos y harían creer que se trata de historia y no de leyenda.

Por ejemplo, la cuestión se plantea a propósito de la gran figura de Agastya. En efecto, esta civilización del sur de la India no deja de reconocer su deuda hacia la del norte, cuya influencia no es negable; pero la tradición ha personificado esta aportación bajo los rasgos de un sabio asceta llamado Agastya; no es un dios (aunque su imagen sea venerada en diversos lugares) ni apenas un héroe; se le quiere presentar, sobre todo, como un personaje histórico, que habría enseñado a los tamules las ciencias brahmánicas. Venido del norte, se había establecido como ermitaño en la cima

del monte Podiyam, no lejos de Kodaikkānal; era de talla muy pequeña; habría compuesto una gramática, que no tenemos, pero que sería la fuente de todas las gramáticas tamules posteriores. Tenía como discípulos a doce gramáticos, además de algunos médicos, pues su saber era universal. Uno de los doce, Tolkāppiyar, habría sido el autor de la más antigua gramática tamul que nos ha llegado, llamada el *Tolkappiyam*; el texto que tenemos parece datar de los primeros siglos de la era cristiana, pero la tradición le asigna una alta antigüedad y lo considera una obra revelada.

Lo mismo ocurre con numerosos episodios de la vida literaria en la época del Sangam, tal como la pinta la tradición. Los grandes poetas, como Nakkīrar, que presidió el Sangam en cierto momento (no precisado), Auveiyar, la poetisa a quien se atribuyen gran número de máximas morales, o Tiruvalluvar, autor de la colección de dísticos morales titulado el *Kural*, uno de los mayores libros de la sabiduría india, son a la vez escritores y figuras de leyenda, y los detalles de sus biografías, que forman la cultura popular en país tamul, están entremezclados con lo maravilloso. Tomemos algunos ejemplos. Ante todo, será la historia de la banqueta de la academia de Madurei. Un día, los poetas, Kabilar, Nakkīrar, Paranar, pidieron al dios local de Madurei tener un asiento donde pudieran colocarse todos los miembros de la academia. El dios les concedió un asiento muy pequeño, donde sólo había sitio para una persona. Los poetas se asombraron, pero una voz celeste les respondió: «Ese asiento sabrá reconocer a los poetas dignos de tal nombre y les arreglará un sitio». Entonces, llevaron ese asiento de madera a su lugar de reunión, y Nakkīrar fue el primero en sentarse. En seguida, la madera se alargó y apareció otro sitio. Kabilar se instaló en él, y de nuevo se agrandó el sitio; Paranar tomó lugar en él, y así sucesivamente, hasta que estuvieron sentados todos los buenos poetas.

Tiruvalluvar, cuando hubo acabado su *Kural*, en mil trescientos dísticos, partió hacia Madurei con el manuscrito sobre la cabeza para sometérselo a la academia. Por el camino encontró a la buena vieja Auveiyar, que le preguntó qué gran fardo era ése que llevaba en la cabeza. Él respondió que era una suma que contenía virtud, dinero y amor. Entonces, Auveiyar, con extraordinaria penetración, comprendió el sentido de toda la obra y la resumió de modo perfecto en una sola estrofa. Luego decidió acompañar al poeta a Madurei. Éste no dejaba de tener temores, pues era de ori-

gen humilde, perteneciente a la casta de los tejedores. Efectivamente, fue acogido con altivez por los poetas allí sentados. Éstos, instalados en su banco, que, entonces, flotaba en el estanque sagrado de Madurei, dijeron al tejedor que se limitara a dejar su manuscrito en el borde de la madera y que pronto se decidiría sobre el caso que había que hacerle. Pero entonces, con sorpresa general, la madera se encogió, echando al agua a los señores académicos, sin sostener más, al final, que el precioso manuscrito. Aleccionados por el baño que habían recibido, los cofrades reconocieron la divina perfección de la obra y compusieron cada uno un panegírico: esa colección de estrofas sirve actualmente de prefacio al *Kural*.

Pero no es solamente en la época lejana del Sangam cuando los poetas son objeto de una especie de leyenda dorada. Más cerca de nosotros, en la época de los grandes poetas religiosos shivaítas y visnuitas, que se pueden situar entre los siglos VII y XI, se atribuyen milagros a los poetas santos; se ve aparecer una floración de biografías enriquecidas por episodios maravillosos. Pues los Purānas tamules, a diferencia de los Purānas sánscritos, conciernen generalmente a autores cuya existencia histórica parece verosímil, aunque la imaginación se haya dado libre curso respecto a ellos. Los grandes poetas shivaítas, Appar, Sambandar y Sundarar, tienen sus estatuas en los templos, y además se encuentran en gran número sus efigies, más o menos convencionales, en los hogares, por todas partes: son estatuillas de bronce, un poco rígidas, y, sin embargo, a menudo muy graciosas, que se han difundido bastante por los museos de occidente. En resumen, siempre es el mundo de las letras lo que se presenta, el creador literario reverenciado por su obra, y apreciado sobre todo en razón de sus enseñanzas morales, y por su vida, contada con muchos ornamentos. Sobre este punto, las demás regiones del sur no se quedan atrás: esta hagiografía de los poetas se ha desarrollado mucho en las literaturas dravídicas vecinas, en especial en telugu y en kannara.

La creación mítica continúa en nuestros días: acontecimientos como, por ejemplo, la presencia de los europeos dan lugar a leyendas, que son ilustradas por la imaginería popular, y aun por las pinturas que decoran los templos, por ejemplo en Madurei y en Chidambaram. El cine aporta aquí su contribución: las películas mitológicas, recurriendo a milagros fáciles de aplicar en el cine, son las que tienen más éxito en el país tamul.

Pero, al lado de los aspectos particularísimos de la mitología tamul, hay que dejar lugar a la época moderna, a las tradiciones brahmánicas, que se han difundido ampliamente. La mayor parte de los grandes textos sánscritos se han traducido al tamul o se han adaptado de él. Dioses como Shiva y su esposa Pārvatī son familiares a los tamules. No obstante, aun en esto, hay que notar que las adaptaciones a menudo son bastante libres y tienen variantes raras o desconocidas en otros lugares. Además, a pesar de las asimilaciones que han hecho con perseverancia los medios brahmánicos, se sospecha a veces un folclore local subyacente a esa sabia ortodoxia. Así, la leyenda de Pārvatī tal como se cuenta en Madurei se presenta con rasgos originales. El país tamul tiene sus dioses favoritos. Por ejemplo, el dios Murugan, al que se asimila a Subrahmaniyan, representa efectivamente algo diverso de lo que representa Subrahmaniyan para los demás hindúes; potencia predominante en las regiones montañosas, es más vivo, está más pintado y mejor representado por la imaginería popular. Montado en un pavo real, es un hermoso joven de frescas mejillas; está rodeado de hadas, hijas de la montaña. En el mismo panteón figura Kottavei, la siniestra bruja, diosa de la guerra, que se alimenta de las matanzas. ¿Basta decir que Kottavei no es sino Kālī? ¿Por qué razón se impondrían tales identificaciones? Kottavei tiene más de un rasgo original en comparación con Kālī. Igualmente, ¿qué hay que entender por Kumari, la virgen que dio su nombre al cabo Comorín y a la que las jóvenes celebran con locas carreras en las playas del sur? ¿Quién es, en el panteón brahmánico, esa «muchacha», Kanya-kumari? ¿Y Valli la «liana», a la que se podría llamar su prima hermana?

En cada región del sur de la India se pueden recoger tradiciones locales; cada santuario tiene su historia; las grandes ciudades, como Madurei, tienen sus leyendas explicando sus orígenes; todo ello está ilustrado por grabados, en especial en libros de piedad, en estampados de tejidos, en bajorrelieves. Se puede ver así, en la leyenda de Madurei, a la princesa Tadātagei, la de la «fuerza irresistible», temible virago, imbatible en la ciencia como en la guerra, y que había nacido con tres senos: como se le había predicho, el tercer seno se le cayó el día que encontró al hombre de su vida: se llamaba Somasundaran, pero era un avatar de Shiva. Entonces, se casó con él. Pero la fiesta de la boda quedó marcada por el pintoresco epi-

sodio del gnomo Kundodharan, hombrecillo de tripa redonda, que, furioso por no haber sido invitado, se presentó en el banquete con apetito insaciable: en vano se esforzaron por saciarle; tras las materias comestibles, engulló toda clase de objetos. En una palabra, acabó con todo, y el mundo entero estaba amenazado, cuando el dios Shiva, implorado, creó el agujero de la abundancia para saciar el hambre del hombrecillo, y el río Vaigei para extinguir su sed.

Se puede concluir, aun con esta indicación tan sumaria, que los tamules tienen su mitología propia, lo cual no les impide conocer la del brahmanismo clásico. *Mahabharata* y *Ramayana* les son familiares, como a todos los pueblos del mundo hindú. Por ejemplo, la versión que Kambar ha dado del *Ramayana* es una de las grandes obras de la literatura tamul. Para ellos como para todos los demás hindúes, Sīta es el modelo de todas las virtudes femeninas, la esposa perfecta. Así participan del patrimonio nacional de la India, honran los mismos valores morales, pero hay que darse cuenta de que esto es el resultado de una convergencia, de una síntesis que ha tenido lugar en el transcurso de la historia, y que los orígenes parecen haber sido profundamente diferentes.

ÍNDICE ANALÍTICO

Los nombres mitológicos figuran en versalitas.